

Caillouis, R. (1967).
Los Juegos y los hombres: Las máscaras y el vértigo.
México D.F. 1986, Fondo de Cultura Económica, p. 38

FICTICIA

acompanada de una conciencia especifica de
realidad secundaria o de franca irrealdad en comparacion con
la vida corriente.

EPISODIO IV SOBRE LA MEMORIA DEL ESPACIO

EPISODIO IV

SOBRE LA MEMORIA

DEL ESPACIO



Figura IV.01
Fallo de Raccord. Leve desmoronamiento de la ficción.

Tal y como Caillois enuncia, todo juego debe de ir acompañado de una conciencia específica de realidad secundaria en comparación a la vida cotidiana. Los ejemplos más sencillos para comprender esta afirmación serían juegos de niños como “jugar a las casitas”, “jugar a los vaqueros” o “jugar a policías”. En este tipo de juegos, los niños se sumergen en una realidad paralela a la convencional en el que adquiere el papel de otra persona o ser. Pero este fenómeno no se da solamente en los juegos de niños. Por ejemplo, en juegos para adultos como el ajedrez, de una manera más abstracta, se adquiere el papel de un estratega militar. Controlando un ejército a través de un campo de batalla, el tablero, se toma conciencia de una realidad secundaria. El monopoly también resulta un buen ejemplo. El jugador encarna a un especulador de bienes inmobiliarios y mientras el juego dure se convierte en habitante de esa ciudad que representa el tablero.

En su texto “*Use your illusion: Immersion in Parallel Worlds*”¹ el diseñador gráfico Florian Schmidt² asegura que una acción inmersiva se encuentra dividida en dos partes. Por un lado, la contribución del ser humano aceptando la ficción que se le propone y por otro lado, la herramienta de inmersión, el cual propone la ficción. Schmidt ejemplifica esto con un lector y un libro, pero existe la misma relación entre un espectador y una película o un jugador y un videojuego. Siguiendo las palabras de Schmidt analicemos el papel de receptor y el de la herramienta.

¹ Schmidt, F., (2007) “Use your illusion: Immersion in Parallel Worlds” publicado en *Space Time Play: Computer Games, Architecture and Urbanism: The next Level*, editado por Von Borries, F., Waltz, S.P. y Böttger, M. (2007). Berlin, Birkhäuser.

² Florian Schmidt. Diseñador gráfico alemán. (Berlín, 1979)

El pacto ficcional. La fe ciega del receptor

Para que la actividad lúdica tenga sentido, el jugador tendrá que sumergirse en mayor o menor medida dentro de esa realidad secundaria que el juego le propone. En todo momento el jugador deberá de aceptar el pacto ficcional que se le ofrece, de la misma manera que un lector acepta el pacto ficcional que le propone una novela. Umberto Eco³ define de la siguiente manera el pacto ficcional en su obra *“Seis Paseos por los bosques narrativos”*⁴:

*“La regla fundamental para abordar un texto narrativo es que el lector acepte, tácitamente, un pacto ficcional con el autor, lo que Coleridge llamaba «la suspensión de la incredulidad». El lector tiene que saber que lo que se le cuenta es una historia imaginaria, sin por ello pensar que el autor está diciendo una mentira. Sencillamente, como ha dicho Searle, el autor finge que hace una afirmación verdadera. Nosotros aceptamos el pacto ficcional y fingimos que lo que nos cuenta ha acaecido de verdad.”*⁵

Tal como defiende Umberto Eco citando a Coleridge, es necesario que el lector suspenda la incredulidad y acepte las premisas propuestas por el autor. Por ejemplo, si durante la lectura de una de las novelas de *“Harry Potter”* de J.K. Rowling el lector niega los sucesos fantásticos relatados argumentando su insolvencia científica la obra carecerá de sentido alguno. Es necesario que el lector acepte las premisas que el autor propone de manera dogmática mientras dure la lectura. Para disfrutar de una novela de *“Harry Potter”* es necesario no cuestionar la magia mediante argumentos científicos. En el mundo de *“Harry Potter”* la magia existe.

De la misma manera que el lector acepta las premisas ficticias de la narración para poder disfrutar de ella, el jugador deberá aceptar las premisas ficticias del juego. Por ejemplo, en el ajedrez no se debería cuestionar el hecho de que una construcción arquitectónica como una torre se desplace a través del territorio. O mientras se juega a policías en ningún momento se puede dejar de sentir amenazados por la pistola de juguete. Aunque el arma en realidad sea de plástico, mientras dure el juego, será de verdad y tendrá la capacidad de matar.

De la misma manera, pacto ficcional debe ocurrir en todos los aspectos de los videojuegos, incluyendo los espacios arquitectónicos de los mismos. Aceptando de esta manera lo que el videojuego nos ofrece, como jugador, jamás nos deberíamos preguntarnos sobre las extrañas configuraciones de ciertos espacios arquitectónicos, como la *Comisaria de Policía de Racoon City* en la ya múltiples veces citada *Resident Evil 2* (Capcom, 1998) o la Mansión del videojuego *Resident Evil Remake* (Capcom, 2002). Y la realidad es, que si el jugador se abandona a ellos, sin realizar ningún ejercicio de análisis, dichas configuraciones pasan, en la mayoría de los casos, desapercibidas.

Sin embargo, en otras circunstancias, la singularidad espacial es explícitamente manifiesta y forma parte de la dinámica de juego. Un fantástico ejemplo de ello son el título *Legacy of Kain: Soul Reaver* (Crystal Dynamics, 1999) y sus secuelas *Legacy of Kain: Soul Reaver 2* (Crystal Dynamics, 2001) y *Legacy of Kain: Defiance* (Crystal Dynamics, 2003). Dicha saga se encuentra protagonizada por Raziel, un ente con la capacidad de transitar entre dos dimensiones: la dimensión material y la dimensión espectral. Ambas dimensiones son en realidad dos versiones del mismo mundo pero con reglas de funcionamiento distintas y formas ligeramente alteradas.

Por ejemplo, en el mundo espectral el agua no tienen “cuerpo” por lo que cuando el jugador se lanza a un lago vera el avatar caer hasta el fondo, por donde caminará como por suelo seco, en vez de nadar. Por otro lado, Raziel podrá atravesar verjas en la dimensión espectral que en la dimensión material no podrá. Las geometrías de los espacios arquitectónicos también se verán alteradas. De esta manera, habrá ciertos obstáculos que solo se podrán sortear en uno de las dimensiones. De alguna manera, como dice Phil Fish⁶ en su texto *“Legacy of Kain: Soul Reaver: Shifting Back and Forth between Dimensions”*⁷ la mecánica del juego crea a menudo la sensación de estar en dos lugares al mismo tiempo. Y es que en cierta forma, el jugador habita dos mundos paralelos pero simultáneos, pasando de uno a otro, para alcanzar sus objetivos.

Es fundamental para poder disfrutar el título *Legacy of Kain: Soul Reaver* (Crystal Dynamics, 1999) o cualquiera de sus secuelas aceptar y comprender la premisa de que se está jugando con un ser capaz de viajar entre dimensiones y todas las implicaciones

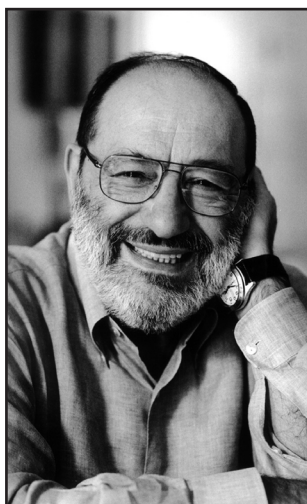


Figura IV.02
Umberto Eco. Escritor y filósofo.

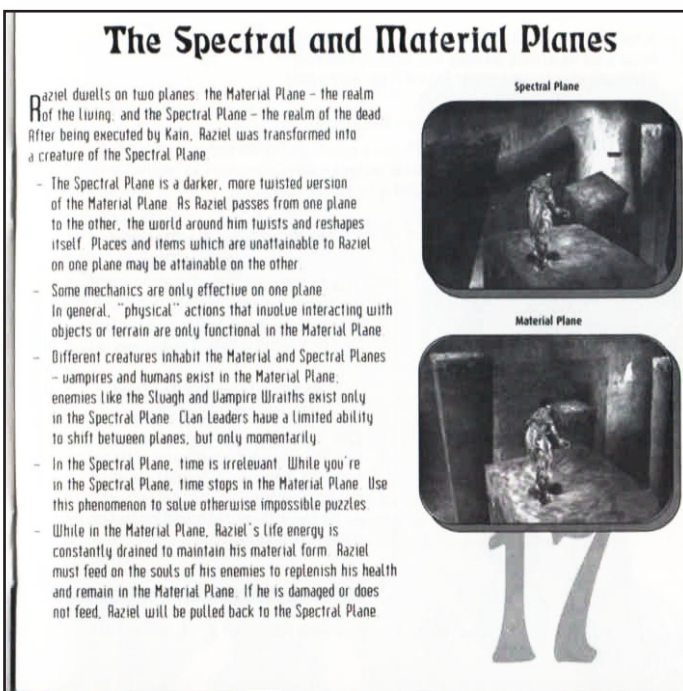
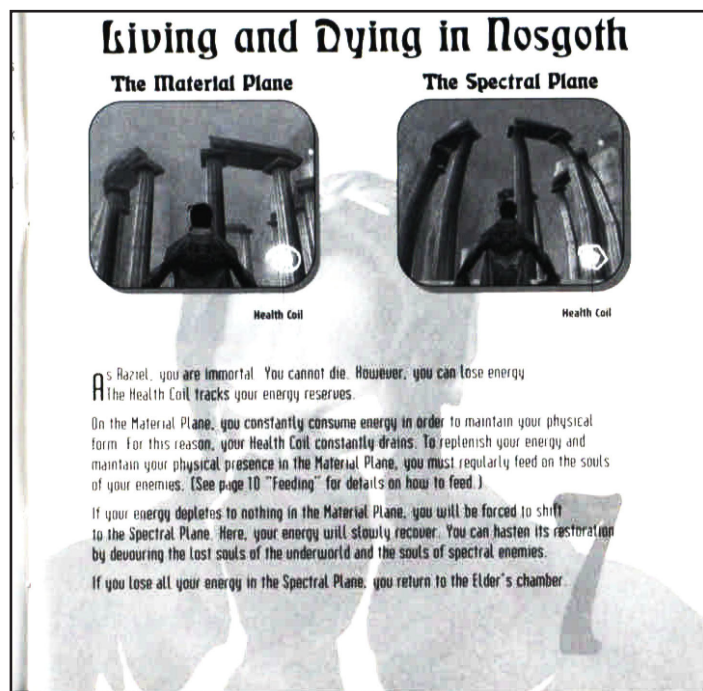
3 Umberto Eco. Escritor y filósofo italiano. (Alessandria, 1932)

4 Eco, U., (1996) *Seis paseos por los bosques narrativos*. Barcelona, Lumen

5 p.85

6 Phil Fish. Diseñador de videojuegos canadiense y cofundador de Kokoromi, un colectivo de diseño de videojuegos experimentales. (Montreal QC, 1984)

7 Fish, P. (2007), “Legacy of Kain: Soul Reaver: Shifting Back and Forth between Dimensions” publicado en *Space Time Play: Computer Games, Architecture and Urbanism: The next Level*, editado por Von Borries, F., Waltz, S.P. y Böttger, M. (2007). Berlin, Birkhäuser.



espaciales que tal hecho acarrea y de la misma forma los jugadores deberán de aceptar sin cuestionarlos los dogmas de otros videojuegos.

Resumiendo, como jugadores, debemos aceptar la ficción que el videojuego nos propone y creer ciegamente en él, sin cuestionarlo. Sin embargo, como expertos, el cuestionamiento de las ficciones puede llevarnos a desentrañar los fines de éstos. Así, como los sucesos fantásticos que suceden en las novelas de Harry Potter tienen un fin literario, las extrañas configuraciones espaciales de ciertos videojuegos tienen un fin lúdico.

La herramienta de inmersión: Condiciones para una fe ciega.

La correcta ejecución técnica para la inmersión

Las herramientas para inmersión pueden ser tremendamente variadas. Por ejemplo, un simple palo puede resultar una herramienta de inmersión fantástica. Un palo puede ser una espada, una varita mágica, un rifle, una guitarra... y trasladarnos a una infinidad de mundos fantásticos. Unas baldosas de colores diferentes pueden convertirse en superficies de lava, que si son pisados quemarán a los jugadores. No obstante, no todo el mundo está dispuesto a aceptar las ficciones que proponen un palo o unas baldosas, o simplemente no es capaz de construir una ficción a partir de ellos.

Aunque la última palabra siempre lo tendrá el humano que acepte el pacto ficcional que la herramienta le sugiere, cuando más atractiva y desarrollada sea la ficción que propone la herramienta de inmersión y mejor ejecutada esté, a más gente llegará y con más facilidad absorberá a los usuarios en su realidad paralela. No debemos olvidar que el pacto ficcional es ante todo un pacto (entre el humano y la herramienta) y como en todo pacto, ambos lados deberán de poner de su parte. Así, de la misma manera que el humano acepta las premisas que la herramienta de inmersión le sugiere, ésta deberá de intentar estimular correctamente al humano para que se deje abrazar por el mundo ficticio que le propone.

Por ejemplo, imaginemos una película de romanos. El espectador durante la duración de la película abandona la sala de cine para aceptar habitar una ficción ambientada en la Roma imperial. El espectador sabe que el protagonista romano en realidad es un actor que está interpretando un personaje ficticio que jamás existió. Pero en lo que dure el film para el espectador este será un auténtico romano de verdad. Pero en el momento en el que el actor que interpreta al protagonista aparece en pantalla vistiendo su traje romano, empuñando su escudo romano, con su casco romano pero con un Rolex suizo en su muñeca el pacto ficcional sufre una rotura momentánea. En ese corto lapso temporal el espectador vuelve a la sala de cine para recordar que el héroe romano no es más que un actor, que la Roma imperial no es más que un plató y que él, realmente, está en una sala de cine mirando una pantalla. De la misma manera que el fallo de *raccord* que supone un rolex en una película de romanos puede interrumpir la inmersión en la narración de un



Figura IV.03 - IV.05
Manual de instrucciones de Legacy of Kain: Soul Reaver (Crystal Dynamics, 1999). La ficción como parte del espacio arquitectónico de juego.

film, una mala actuación, una pésima ambientación o unos efectos especiales mal ejecutados también pueden ocasionarlo.

Es frecuente pensar que la inmersión en un mundo ficticio está condicionada únicamente por el realismo que es capaz de brindarnos la herramienta que utilicemos para dicho fin y más aún cuando se tratan cuestiones referentes a la realidad virtual. Sin embargo, aunque el realismo ayuda a dicho fin, puesto que exige menor esfuerzo a la imaginación del receptor, no es una condición sine qua non para conseguir una correcta inmersión. Por ejemplo, un guión correctamente construido que mantenga a los espectadores en ascuas hasta el último minuto, unos personajes que empaticen con el público o una banda sonora que magnifique todo aquello que ocurre en la pantalla. En resumidas cuentas, **la inmersión se consigue a partir de una serie de correctas estimulaciones.**

En los videojuegos sucede exactamente lo mismo, salvando las diferentes características de los medios, por supuesto. Será necesario estimular correctamente al jugador para que éste se sumerja en el mundo ficcional propuesto. Para ello el videojuego deberá presentar un mundo congruente con las premisas pactadas con el jugador, una jugabilidad fluida, unos retos desafiantes, unas dinámicas de juego atractivas, unos gráficos seductores y una narrativa absorbente. Y como no, el espacio arquitectónico deberá contribuir a todo ello. Ya en capítulos anteriores hemos podido ver los mecanismos para crear retos que tienen los espacios arquitectónicos o la importancia de una jugabilidad fluida y natural. Sin embargo, los requisitos mencionados son condiciones técnicas para la inmersión del jugador en una ficción ya constituida, lo que nos lleva a preguntarnos sobre los mecanismos que usa el espacio arquitectónico para generar ficciones.

La construcción de la ficción a través de los espacios arquitectónicos

Tal como hemos visto en el anterior apartado, es necesario que el videojuego (y sus espacios arquitectónicos) ofrezca al jugador una serie de estímulos correctamente ejecutados que le permitan la inmersión en una ficción ya constituida. No obstante, el espacio arquitectónico, además de ser una herramienta para ejecutar los estímulos que absorban al jugador en dicha ficción, contribuirán en la construcción de la misma.

Para comenzar a comprender el papel del espacio arquitectónico en la constitución de la ficción deberemos entender antes que es precisamente una ficción. En su libro *"Videojuegos y mundos de ficción"*⁸ Antonio J. Planells⁹ define "Ficción" de la siguiente manera:

*"Así, toda construcción ficcional es, necesariamente, hija de un marco pragmático determinado que, hasta cierto punto, puede hacerla mutar, pero, a su vez, constituye un verdadero espacio significativo autónomo y ocupado por personajes, objetos y relaciones que deben ser reivindicados como tales."*¹⁰

Tal y como afirma Planells, toda ficción nace de un marco pragmático. Se presupone que dicho marco pragmático del que nace la ficción es conocida por todos. Por ejemplo, en una ficción ambientada en un Londres de finales del siglo XX el usuario que se someta a la ficción presupondrá que no se encontrará dinosaurios por la calle, pues parte de un marco pragmático ya conocido. No obstante, los marcos pragmáticos en los que las ficciones se basan pueden mutar, como bien dice Planells, por lo tanto, nos es posible mutar dicho marco pragmático e imaginarnos un Londres a finales del siglo XX donde los dinosaurios existan. Por supuesto, es necesario explicitarlo y describirle al jugador/usuario/lector/espectador cuales son las diferencias existentes entre el marco pragmático que él conoce y el nuevo marco. Es necesario proveer al jugador de información que describa la ficción en la que se encuentra.

En el texto ya citado *"Designer's Notebook: The Role of Architecture in Videogames"* su autor, Ernest Adams, identifica y clasifica las funciones que la arquitectura cumple en los videojuegos. Divide estas funciones en dos grupos, primarios y secundarios. Entre los primarios se encuentran cuatro funciones: los ya citados limitar (*Constraint*) y obstáculos y pruebas de habilidad (*obstacles and tests of skill*), ocultar (*Concealment*), y finalmente, exploración (*exploration*). Entre las funciones secundarias se encuentran en cambio: familiaridad (*familiarity*), alusión (*allusion*), nuevos mundos requieren nuevas arquitecturas (*new worlds require new architecture*), surrealismo (*surrealism*), ambientación (*atmosphere*), efecto cómico (*comedic effect*) y clichés arquitectónicos (*architectonic cliches*). Si observamos detenidamente todas las funciones secundarias que el autor enumera, podremos percatarnos de que todos tienen un carácter descriptivo. Es por ello que, en la

⁸ Planells, A.J., (2015), *Videojuegos y mundos de ficción*. Barcelona, Catedra.

⁹ Antonio José Planells. PhD por la Universidad Carlos III de Madrid con una tesis sobre los videojuegos y el diseño de sus mundos posibles lúdicos y ficcionales.

¹⁰ pp. 47-48

humilde opinión de este investigador, todas las funciones secundarias que propone Adams en su texto, pueden ser incluidos en una única función principal, la descripción del contexto ficticio en el que transcurre el juego. Dentro de esta nueva función se pueden crear subcategorías que agrupen distintas funciones secundarias. La noción de familiaridad y los clichés arquitectónicos se pueden agrupar como funciones descriptivas de marcos pragmáticos conocidos. La ambientación, la alusión y el efecto cómico tendrán la función de describir las cualidades de un nuevo marco pragmático, estableciendo relaciones con marcos pragmáticos ya conocidos. Finalmente la noción de surrealismo y la nueva arquitectura para mundos nuevos tendrán la función de establecer un nuevo marco pragmático.

Mediante la noción de familiaridad el espacio arquitectónico hace uso de aquellas nociones del mundo real u otros marcos pragmáticos que el usuario tiene y que presupone. Por ejemplo, si un jugador necesita conseguir una manzana, buscará ésta entre los árboles y no en el fondo de un arroyo. Adams ejemplifica esto con los conductos de ventilación. Es recurrente en los videojuegos usar los conductos de ventilación de un edificio para colarte en ellos. Posiblemente esta práctica es herencia de los marcos pragmáticos contruidos en el cine, puesto que dicho ejercicio es altamente frecuente en las películas, mientras que en la realidad la mayoría de nosotros nunca haya visto el interior de un conducto de ventilación. La noción de familiaridad del jugador, le dice a éste que es improbable que un guardia de seguridad patrulle por los conductos de ventilación, haciendo de éstos una entrada perfecta para acceder al edificio sin ser interceptado. Los clichés arquitectónicos actuarán de la misma manera, nutriéndose de los marcos pragmáticos que ya conoce el jugador, informará a éste. Adams ejemplifica esto mediante los castillos medievales en los videojuegos. Ante un palacio del medievo, el jugador automáticamente supone que en su interior habrá caballeros medievales, vestidos como caballeros medievales, haciendo cosas de caballeros medievales, comiendo comida de caballeros medievales... o quizás dentro haya un dragón. En cualquier caso la variedad de cosas que el jugador puede esperar encontrarse dentro se ve reducido drásticamente al usar un cliché.

Mediante la alusión, el espacio arquitectónico establecerá relaciones con distintos conceptos haciendo referencia a arquitecturas de marcos pragmáticos conocidos. Por ejemplo, durante el videojuego *Resident Evil 4* (Capcom, 2005) transitamos los pasadizos de un castillo habitado por los miembros de una secta. Una cantidad considerable de dichos espacios hará referencia directa a arquitecturas eclesiásticas con el fin de reforzar la idea de la secta y la fe ciega de tus enemigos, que hará que no se detengan ante nada. De manera similar, mediante la composición de una atmosfera correcta el espacio arquitectónico podrá informarnos sobre la naturaleza del lugar que habitamos en la ficción. Por ejemplo, un lugar oscuro y cerrado automáticamente nos evocará una sensación de peligro.

Adams también sugiere la idea de que mundos nuevos pueden usar nueva arquitectura para transmitirnos información acerca de ellos. De esta manera, al crear una nueva ficción la arquitectura podrá brindarnos información sobre dicho mundo. Adams ejemplifica esto mediante el edificio "*The brothel of Slating Intellectual Lusts*" del juego *Planetscape: Torment* (Black Isle Studios, 1999). Se trata de un edificio donde el cliente puede contratar los servicios de una prostituta solo con el fin de hablar de arte y filosofía. El edificio nos describe de manera indirecta la sociedad de la ficción, sus necesidades y valores.

Tal como especifica Planells en su definición, las ficciones son espacios significantes que están compuestos por personajes, objetos y relaciones. Como se ha podido ver, en los videojuegos, los espacios arquitectónicos cumplen una función descriptiva que ayuda a definir la ficción. Sin embargo, aunque la manera más sencilla de definir una ficción sea la descripción de los personajes, objetos y relaciones que componen dicho espacio significativo, las ficciones se pueden definir tangencialmente a través de narraciones.

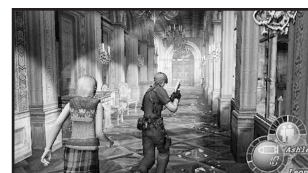
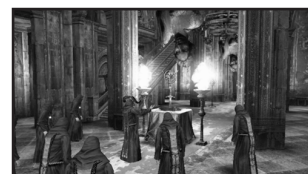


Figura IV.06 - IV.10
Screenshots de *Resident Evil 4* (Capcom, 2005). Evidentes guiños a arquitecturas eclesiásticas para reforzar la idea de devoción de los sectarios en trance a los que hay que enfrentarse.





Figura IV.11
Novela ambientada en el metaverso *Star Wars*. Narración que es parte de la ficción de *Star Wars*.



Figura IV.12
Producto derivado de la ficción de *Star Wars*.

La función narrativa de la arquitectura

Es frecuente confundir una ficción de una narración. Sin embargo, aunque ambos términos puedan tener una estrecha relación, tienen significados diferentes. Planells, en su ya citado libro *"Videojuegos y mundos de ficción"* Antonio J. Planells define "Ficción", hace especial hincapié en la necesidad de distinguir entre una ficción y una narración, puesto que ambos conceptos son confundidos en numerosas ocasiones. El autor diferencia la narración de la ficción a través de los siguientes puntos:

"1. Toda narración ficcional genera ficción, pero no toda ficción contiene narraciones."¹¹

2. La narración evoca historias, la ficción puede componerse de historias y superar sus límites."¹²

3. La narración tiene clausura, la ficción permanece implícitamente abierta"¹³

Podemos ilustrar esta diferencia que realiza Planells a través de un ejemplo. La película *Star Wars: Episode IV* (George Lucas, 1977) se trata de una narración. Ésta, junto al resto de las películas de la saga, los videojuegos, los cómics y las novelas compone una ficción, el universo de *Star Wars*. Tal y como dice Planells una narración puede generar una ficción. El ejemplo claro está en la saga principal de películas, que siendo una narración es capaz de generar una ficción completa. A su vez Planells dice que no toda ficción contiene narraciones y podemos encontrar numerosos productos de *merchandising* como *"Star Wars: the complete encyclopedia"* y figuras de acción cuyo carácter es meramente descriptivo pero pertenecientes a la ficción. Planells también afirma que una ficción puede componerse de historias y superar sus límites y de hecho, el universo *Star Wars* esta generalmente compuesta de diferentes historias en distintos medios que se han ido entrelazando. Finalmente el autor de *"Videojuegos y mundos de ficción"* afirma que las narraciones tienen clausura pero que la ficción permanece abierta, y así se ve esta afirmación reflejada en la famosa saga de George Lucas, cuyo mundo ficticio crece cada año.

Mediante las palabras de Planells y este ejemplo es posible comprender la estrecha relación entre la ficción y la narración. Básicamente, podemos resumirlo especificando que una ficción se describe, y una narración se narra (valga la redundancia) aunque a través de la narración puede también es posible describir.

Aunque los espacios arquitectónicos en los videojuegos se valen más de la descripción para ayudar a componer la ficción, también hacen uso de la narración para definir la ficción. El espacio arquitectónico podrá transmitirnos a través de microrelatos sucesos ficticios que han tenido lugar en ellos, generando de esa manera parte de la ficción.

En su texto *"Narrative Spaces"* Henry Jenkins¹⁴ identifica cuatro maneras de generar una experiencia de inmersión narrativa a partir de los espacios. Tal como él mismo escribe: *"Nonetheless, environmental storytelling creates the preconditions for an immersive narrative experience in up to four different ways: spatial stories can evoke preexisting narrative associations; they can provide a staging ground on which narrative events are enacted; they embed narrative information within their mises-en-scene; or they provide resources for emergent narratives."*¹⁵ De esta forma, Jenkins denomina los cuatro tipos como espacios evocativos (*Evocative Spaces*), espacios para narrativas establecidas (*Enacting Stories*), espacios con narrativas integradas (*Embedded Narratives*) y espacios para narrativas emergentes (*Emergent Narratives*).

Los espacios evocativos son aquellos espacios que se encuentran vinculados a narrativas concretas, por lo cual, automáticamente heredan la ficción al que pertenecen éstas. Por ejemplo, si jugásemos a un videojuego que se ambienta en el universo *Star Wars* y nos encontrásemos en un espacio perteneciente al planeta *Naboo*, éste no requeriría descripción alguna puesto que se presupone que el jugador ya conoce los entresijos de dicho entorno debido a la ficción heredada de las películas. Este tipo de espacios son frecuentes en videojuegos que pertenecen a una narrativa transmedia, no obstante, también es posible que dicha circunstancia se dé entre videojuegos. Por ejemplo, la *Comisaría de Policía de Raccoon City* anteriormente citada, es un escenario practicable en seis títulos diferentes de la saga *Resident Evil* (Capcom): *Resident Evil 2* (Capcom, 1998), *Resident Evil 3* (Capcom, 1999), *Resident Evil Outbreak: File #2* (Capcom, 2004), *Resident Evil: Umbrella Chronicles* (Capcom, 2007), *Resident Evil: Dark Side Chronicles* (Capcom, 2009) y *Resident Evil: Operation Raccoon City* (Capcom, 2012). A medida que los seis números

¹¹ p. 51

¹² p. 51

¹³ p. 52

¹⁴ Henry Jenkins III, académico estadounidense. Ganador del premio Peter de Florez por su labor como Profesor de Humanidades y Co-Director del MIT en el programa de Estudios Comparados de Medios de comunicación con William Uricchio. (Atlanta, 1968) – Wikipedia -

¹⁵ Jenkins, H. (2007) "Narrative Spaces", publicado en *Space Time Play: Computer Games, Architecture and Urbanism: The next Level*, editado por Von Borries, F., Waltz, S.P. y Böttger, M. (2007). Berlin, Birkhäuser.

han ido publicándose la *Comisaría de Policía de Raccoon City* ha ido ganando trasfondo y formando a su alrededor una ficción cada vez más compleja en el cual se encuentran involucradas más de veinte personajes y una infinidad de sucesos que los unen a todos.

Las narrativas establecidas son aquellas historias que ocurren porque tienen lugar en un espacio concreto que tienen todos los elementos y todos los requisitos específicos para que dicho suceso pueda darse. Puede compararse al decorado de una obra de teatro, donde todos los elementos que son necesarios para llegar al fin deseado se encuentran sobre el escenario. El espacio es diseñado a partir de la narrativa. Este tipo de espacios es muy utilizado en los videojuegos de “aventura gráfica”¹⁶ como *Broken Sword* (Revolution Software, 1996) o *Monkey Island* (LucasArts, 1990) donde el jugador debe ir recorriendo distintos escenarios interactuando con los personajes y objetos con el fin de ir avanzando en la historia. Aunque la máxima expresión de dicho tipo de espacio sean las aventuras gráficas, en los videojuegos tipo “mundo abierto”¹⁷ como el título *Grand Theft Auto: San Andreas* (RockStar, 2004), donde el jugador se encuentra en un aparente espacio de libertad, la mayoría de espacios están conformados para que en ellos ocurran los distintos microrrelatos que son las misiones que hay que completar para avanzar en el juego. Jenkins dice lo siguiente en su texto: “*The player’s participation poses a potential threat to the narrative construction, while the “hard Rails” of the plotting can overly constrain the “freedom, power, self-expression” associated with interactivity (Adams, 1999). The tension between performance (or gameplay) and exposition (or story) is far from unique to games, but game designers have a particularly difficult time with this balancing act*”. Según Jenkins, el videojuego que tenga fines narrativos, debe encontrar el equilibrio entre permitir al jugador un grado de libertad que le permita sentirse participe de los acontecimientos pero siempre siguiendo la línea narrativa que ha sido diseñada. Para ello, será necesario que en los espacios para las narrativas establecidas exista ese mencionado grado de libertad donde se permita al jugador improvisar y realizar acciones que no entren en conflicto con el hilo narrativo principal. Por ejemplo, en el ya mencionado *Grand Theft Auto: San Andreas* (RockStar, 2004) aunque la mayoría de las localidades han sido creadas para misiones específicas que configuran el hilo argumental, fuera de dichas misiones, es posible transitar por ellas y realizar una infinidad de actividades libres que no afectarán a la narrativa principal, pero que tiene la capacidad de crear nuevas narrativas que dependen del jugador que se encuentre a los mandos.

Los espacios con narrativas integradas son aquellos que contienen historias implícitas en ellas. Jenkins los define de la siguiente manera: “*Like the creators of detective stories, game designers essentially develop two kinds of narratives: one relatively unstructured, controlled by the player as he explores the gamespace and unlocks its secrets, the other, prestructured but embedded within the mise en scene awaiting Discovery. The gameworld becomes a kind of information space, a memory palace*.” A través de este tipo de espacio, el jugador podrá ir identificando una serie de microrrelatos en los distintos espacios que atraviere en su experiencia videojugabilística.

Un buen ejemplo de espacios con narrativas integradas son los niveles que transitamos en el videojuego *Left 4 Dead* (Valve, 2008) y su secuela *Left 4 Dead 2* (Valve, 2009). Ambos juegos están ambientados en la misma ficción, escenarios pertenecientes posiblemente a localizaciones norteamericanas devastadas recientemente por una infección zombi. El juego en sí no sigue ningún hilo argumental. En ningún momento se explica los antecedentes de los personajes, si tienen familia o cualquier otro objetivo que no sea meramente sobrevivir. Tampoco se explica cómo se desmoronó la sociedad ante la invasión zombi. Toda esa información se completa a priori a través de los marcos que el jugador conoce: cine, comics, novelas u otros medios narrativos en el que se haya tratado temas similares. Sin embargo, a lo largo del videojuego encontraremos distintas situaciones arquitectónicas que nos narrarán hecho sucedidos en dichos lugares. Por ejemplo, en cierto momento del juego entramos en una pequeña casa y al subir al ático nos encontramos un improvisado refugio, con un colchón, víveres, latas esparcidas por el suelo, una nota de suicidio en la pared y un cadáver. El espacio habla por sí mismo sobre lo ocurrido en él. Alrededor del juego nos iremos encontrando con distintas situaciones así que nos ofrecerán dramáticos microrrelatos que nos describen los sucesos acontecidos previamente en dicha ficción.

Otro ejemplo similar, pero que no podemos dejar de mencionar, es el ya citado título *Portal* (Valve, 2007). En dicho videojuego encarnaremos a una mujer que aparentemente es una voluntaria como sujeto de prueba en unos laboratorios. La protagonista realiza las pruebas guiada por una voz robótica cuya procedencia se desconoce, pero la cual te

16 La dinámica de este tipo de juego consiste en ir avanzando por el mismo a través de la resolución de diversos rompecabezas, planteados como situaciones que se suceden en la historia, interactuando con personajes y objetos a través de un menú de acciones o interfaz similar, utilizando un cursor para mover al personaje y realizar las distintas acciones. –Wikipedia-

17 “Un videojuego de mundo abierto es aquel que ofrece al jugador la posibilidad de moverse libremente por un mundo virtual y alterar cualquier elemento a su voluntad” – Wikipedia-

promete un trozo de tarta una vez concluido las pruebas. Todos los niveles del juego tienen la estética minimal y aséptica de un laboratorio y están contruidos mediante de una serie de paneles móviles que son controlados telemáticamente. No obstante, en cierta parte del juego encuentras roto uno de esos paneles móviles, lo cual te permite pasar al *backstage* del laboratorio. Ahí es posible observar un espacio en el que aparentemente ha estado oculto alguien durante algún tiempo, con mensajes en las paredes que advierten “la tarta es mentira” (*Cake is a lie*). Mediante este espacio el videojuego narra que la voz que te guía por las pruebas tiene en realidad intenciones malignas, que otro sujeto anterior a la protagonista se percató de ello e intento huir, escondiéndose en ese habitáculo durante un largo periodo de tiempo.



Figura IV.13
Screenshot de Left 4 Dead 2 (Valve, 2009). Alguien ha estado oculto aquí.



Figura IV.14
Screenshot de Left 4 Dead 2 (Valve, 2009). Alguien ha estado oculto aquí y no ha acabado bien.

El ultimo tipo de espacio con cualidades narrativas, son las denominadas como espacios para las narrativas emergentes. Este tipo de espacio no tiene ningún tipo de narración o historia preestablecida, no obstante, tienen el potencial suficiente para que en ellos el jugador pueda preformar libremente y desarrollar una gran variedad de narrativas. Jenkins dice lo siguiente sobre este tipo de espacio: “*Emergent narratives are not merely prestructured or preprogrammed stories that take shape through the gameplay, yet there are not as unstructured, chaotic and frustrating as life itself*”. Aunque dichos espacios no estén vinculados a ninguna narrativa concreta y el jugador tenga un considerable grado de libertad, el videojuego no se torna en una experiencia tan complicada como la vida misma. Los videojuegos tipo “*mundo abierto*” como *Minecraft* (Mojang, 2009) o los MMORPG¹⁸ como *World Of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004) son los máximos exponentes del uso de este tipo de espacio. En el videojuego *Minecraft* (Mojang, 2009) nos encontramos en un inmenso mundo aleatorio (un cuadrado cuyos lados miden el equivalente al tercio del planeta tierra) creado modularmente por bloques de 1x1 metros, aproximadamente. El único cometido es sobrevivir usando los recursos que nos brinda el ecosistema virtual en el cual nos encontramos. Para dicho fin, podremos realizar una infinidad de actividades desde construir casas, realizar prospecciones mineras, cazar, explorar el inmenso mundo, talar bosques, etc. pudiendo ser este mundo el generador de una infinidad de narrativas. Es tanto la libertad performativa que nos brindan los espacios de este juego que existen incluso *webseries* “rodadas” en sus mundos.



Figura IV.15
Screenshot de Portal (Valve, 2007). Mensajes de advertencia de un sujeto de prueba anterior.

¹⁸ MMORPG: Los videojuegos de rol multijugador masivos en línea o MMORPG (sigla en inglés de *massively multiplayer online role-playing game*), son videojuegos de rol que permiten a miles de jugadores introducirse en un mundo virtual de forma simultánea a través de internet e interactuar entre ellos. –Wikipedia –

Conclusiones parciales, sobre la memoria en la arquitectura cotidiana

o reflejo de la capacidad de la arquitectura para mentir

Tal y como hemos podido ver, los espacios arquitectónicos de los videojuegos tienen la capacidad de establecer un pacto ficcional con el jugador. El jugador que acepta dicho pacto considera real aquella ficción que le propone la arquitectura durante el tiempo que dure la actividad lúdica. Esto condicionará al jugador en numerosos aspectos: expectativas, comportamiento, comprensión de la realidad... Para la construcción de dicha ficción los espacios arquitectónicos de los videojuegos usan numerosos mecanismos que nos describirán ficciones y relatarán narraciones que el jugador asume como reales mientras se encuentra en la actividad lúdica. Los espacios arquitectónicos de los videojuegos, sin duda alguna, muestra un gran poder para imponer su particular versión de realidad que reproducen.

Este hecho, inevitablemente, hace sospechar que quizás la arquitectura del mundo cotidiano que habitamos tiene la misma capacidad de imponer un marco pragmático determinado y/o mutarlo e instaurar relaciones entre objetos, personas, lugares y sucesos. Esto puede suponer un peligro en el momento en el que el habitante ignora que es parte de un pacto ficcional que ha firmado inconscientemente. Desde ese instante, el ciudadano asume la versión de la realidad que la arquitectura le comunica.

De esta manera la arquitectura del mundo cotidiano, al igual que el de los videojuegos, tiene la capacidad de integrar narrativas en sus espacios, como ocurre por ejemplo, en las arquitecturas construidas en forma de memorándum. De la misma manera, numerosos espacios de la vida cotidiana se configuran como los espacios para narrativas establecidas, donde la arquitectura intenta limitar todo lo que en ellos puede ocurrir, pretendiendo que todos los habitantes realicen los mismos actos. Buen ejemplo de ellos son los centros comerciales, los cuales se configuran para que el destino de todo habitante sea el mismo, pasar por caja.

De la misma manera, la arquitectura del mundo cotidiano que habitamos hace uso de los mismos mecanismos que utilizan los espacios arquitectónicos de los videojuegos para generar ficciones o imponer una visión alterada de la realidad. Por ejemplo, arquitecturas con pretensiones futuristas como las de Zaha Hadid busca la extrañeza de sus formas con el fin de evocar una nueva arquitectura perteneciente a un nuevo mundo, que en realidad es la misma arquitectura de siempre perteneciente al mundo de siempre. De manera inversa, diversas poblaciones rurales de la provincia de Bizkaia, tienen ordenaciones municipales que obligan a que las viviendas unifamiliares de nueva construcción sigan los mismos patrones estéticos de los caseríos tradicionales. De esta manera, casas de hormigón, se revisten de madera y piedra, los techos se cubren de tejas rojas y las persianas y las cubiertas planas se prohíben. Todo sigue el cliché de la vivienda vernácula tradicional con el fin de evocar un ficticio paisaje formado por pequeñas explotaciones agropecuarias, cuando en realidad son chalets vestidos de aldeanos habitados por trabajadores del tercer sector que en muchos casos no sabrían distinguir una lechuga de una acelga.

Los espacios arquitectónicos de los videojuegos han demostrado ser una magnífica herramienta de inmersión, una herramienta tan eficaz que nos hace pensar, que quizás, la arquitectura del mundo cotidiano también manipula nuestra percepción de la realidad, sumergiéndonos en ficciones no pactadas. Por desgracia, a los árboles no suelen dejar ver el bosque. Sin embargo, hasta los mejores directores tienen fallos de *raccord*.



Figura IV.16
Auténtico caserío Iriarte Azpikoa. Construido por los maestros Joseph de Oxirondo y Juan de Ibargoi en 1672.



Figura IV.17
Chalet vestido de explotación agropecuaria tradicional. Parte de un paisaje urbano y contemporáneo que pretende ser rural y tradicional.



Figura V.00
Reglamento que regula el uso para hacer del espacio un lugar menos interesante

Caillouis, R. (1967).
Los Juegos y los hombres: Las máscaras y el vértigo.
México D.F. 1986, Fondo de Cultura Económica, p. 37

REGLAMENTADA

sometida a convenciones que suspenden las leyes ordinarias
e instauran momentáneamente una nueva legislación, que es la
única que cuenta

EPISODIO IV SOBRE EL USO DEL ESPACIO

EPISODIO V

SOBRE EL USO DEL ESPACIO



Figura V.01
Beatrix Kiddo y Vernita Green pelean a cuchillo en el salón de casa. Las convenciones cotidianas de uso del espacio doméstico han sido canceladas.
Fuente: Kill Bill vol.2 (Tarantino, 2004)

Otra de las cualidades que Caillois enumera en su lista de premisas que una actividad debe cumplir para que se considere un juego es la obligación de que ésta esté reglamentada. Según Caillois, durante el periodo de tiempo que dure el juego, se suspenden las leyes ordinarias y se instaura una nueva legislación. Todo juego está determinado por unas reglas que definen el juego: qué se puede hacer, qué no se puede hacer, cómo hay que hacerlo, donde, cual es el objetivo. Tal y como el mismo Caillois asegura con sus palabras *“Todo juego es un sistema de reglas (...) Estas definen lo que es o no es juego, es decir lo permitido y lo prohibido. A la vez, esas convenciones son arbitrarias, imperativas e inapelables”*¹

Como ya hemos visto, todo juego debe ocurrir en un espacio y tiempo determinados y debe ser incierto. Las reglas se ocuparán de que dichas premisas sean cumplidas. De esa manera, mediante las reglas se definen las dimensiones o las extensiones de las áreas y tiempos de juego, se regulan las características de los oponentes para que el juego sea lo más incierto posible y equilibrado posible.

A su vez, existe también una estrecha relación entre las ficciones en las que discurren los videojuegos y sus reglas. Tal y como dice Jesper Juul² en su libro *“half-real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds”* *“any set of rules can in principle be made to be about anything, but as we have seen, rules and fiction are quiet intertwined. From a rules perspective, the most crucial role of fiction is to cue the player into understanding the rules, and this easily leads us to the assumption that games are themable (Juul 2001b), that the representation and fiction of any game can simply be replaced with something else.”*³ Por ejemplo, el videojuego *Legacy Of Kain: Soul Reaver* (Crystal Dynamics, 1999) anteriormente mencionado, hace uso de la ficción para definir reglas. El poder de transitar entre las dos dimensiones, espectral y material, además de ser ficción es una de las reglas del juego. De la misma manera que las reglas del ajedrez determinan que la reina se puede mover en cualquier dirección, la cantidad que desee, una de las reglas del videojuego *Legacy of Kain: Soul Reaver* (Crystal Dynamics, 1999) es que Raziel, su protagonista, puede transitar entre dos dimensiones.

No obstante, aunque las reglas tengan una estrechísima relación con los campos previamente estudiados, las reglas por si solas también tienen la capacidad para definir el espacio.

¹ Caillois, R. (1967), *Los Juegos y los hombres: Las máscaras y el vértigo*. México D.F. 1986, Fondo de Cultura Económica, p. 11

² Jesper Juul, teórico de videojuegos danés. PhD por la IT University of Copenhagen. (Arhus, 1970)

³ Juul, J. (2005) *half-real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge MA: The MIT Press

El reglamento simulado

Tal y como defiende Roger Caillois en su definición de la cualidad de reglamentado, mientras que dure un juego, la legislación convencional es anulada para adquirir una nueva normativa. Es fácil identificar esto que Caillois describe en los juegos pertenecientes al mundo tangible.



Figura V.02 y V.03

Parkour. Cancela las convenciones cotidianas del espacio para adquirir otro uso y otro reglamento.

Por ejemplo, durante una partida de Paintball, disparar a tus compañeros de juego, no solo está permitido, sino que además es el objetivo. En cambio, fuera del tiempo y el espacio del juego disparar a alguien con una pistola de aire comprimido con proyectiles de tinta, no solo está considerado una actitud inapropiada, sino que además puede acarrear problemas con la ley. De la misma manera que durante el juego se alteran las convenciones sobre lo que es un comportamiento apropiado y aceptable y lo que no, también pueden alterarse las convenciones sobre el uso de los espacios arquitectónicos. Por ejemplo, unos niños que decidan jugar al escondite en una vivienda, dotarán a los distintos espacios y elementos que lo componen de un uso radicalmente diferente a aquello para lo que originalmente fueron concebidos. Una cama que originalmente se usa para descansar sobre ella, será usada como un cobijo bajo el cual esconderse. Un armario cuyo uso es guardar organizadamente objetos será usado para ocultar personas. Una puerta en cambio, cuyo fin es separar estancias, podrá ser utilizada como parapeto tras el cual desaparecer. Una vez se decida poner fin al juego, cada uno de los objetos y espacios domésticos volverán a adquirir su usos habitual.

Otro fantástico ejemplo de la perversión del uso del espacio arquitectónico con fines lúdicos sería el *parkour*, también conocido como “el arte del desplazamiento”. Esta práctica consiste en moverse de manera hábil y segura, por un entorno cualquiera haciendo uso únicamente del cuerpo. Esta actividad se popularizó a principios de siglo gracias a la película francesa *Yamakasi: Los samurais de los tiempos modernos* (Zeitoun, 2001). Cuando alguien practica *parkour*, cancela las convenciones habituales del uso del espacio urbano para convertirlo en un espacio reto, un espacio el cual superar. De esta manera, una cornisa puede convertirse en un elemento de soporte, una medianera en un camino, unas escaleras en una superficie prohibida o una barandilla en un trampolín.



Figura V.04

X-Plane. Simulador de vuelo.

En los videojuegos dicha alteración de usos no se da de una manera directa como ocurre en el mundo real, puesto que el uso principal que se les da a los espacios en los videojuegos, es precisamente, el uso lúdico. No obstante, tal como ya se ha comentado con anterioridad, los espacios arquitectónicos de los videojuegos se nutren del mundo cotidiano, por lo que en muchos casos (la gran mayoría) los videojuegos simularán situaciones reales o posibles, en los que las convenciones habituales son canceladas. Antonio J. Planells en su libro “*Videojuegos y mundos de ficción*” define el término simulación de la siguiente manera: “(la simulación es) la modelización de una realidad concreta. (...) se toman las propiedades esenciales de una realidad, física o virtual, y se generan en un nuevo espacio que puede ser abstracto, como los modelos matemáticos de la resistencia de un barco al viento, o físico, como en la construcción a escala del navío. La simulación asegura, por un lado, un espacio de experimentación seguro y alejado de las costosas consecuencias de su aplicación al objeto simulado (...)”⁴ De esta manera los videojuegos pueden simular espacios arquitectónicos posibles, basados íntegra o parcialmente en espacios reales, con la posibilidad de alterar sus patrones que regulan su uso y fines sin que esto resulte ninguna amenaza o riesgo. Desde luego, los ejemplos más claros y más directos, son los llamados videojuegos de simulación. Por ejemplo, *X-Plane* (Laminar Research, 1993-actualidad) es un simulador de vuelo civil de gran realismo. La simulación que se reproduce en *X-Plane* (Laminar Research, 1993-actualidad) obedece fielmente a la realidad, por lo que en ella también se simulan las convenciones y los reglamentos que regulan la vida cotidiana. Es por ello, que no podemos denominarlo videojuego, puesto que no hay una suspensión de las leyes ordinarias para alcanzar un fin lúdico, y lo denominamos simplemente simulador, puesto que su fin, es la modelización de una situación real no lúdica. No obstante, esto no significa que no pueda usarse con un fin lúdico.



Figura V.05

Screenshot de Need For Speed: Most Wanted (EA Black Box, 2005). Simula un mundo regido por las convenciones y normativas cotidianas en el cual es posible infringirlas.

En cambio, el videojuego *Need For Speed: Most Wanted* (EA Black Box, 2005) es un simulador de carreras ilegales, que sí podemos considerar un videojuego. Los espacios en los que nos enfrentamos a nuestros oponentes simulan espacios urbanos posibles. Dichos espacios se rigen por las convenciones y normativas corrientes de los espacios que imitan: los conductores respetan los límites de velocidad, existen carriles en ambas direcciones, los coches transitan por la calzada y jamás por la acera. Sin embargo, para los que compiten en la carrera ilegal dichas convenciones se suspenden, para adquirir la reglamentación de un circuito de carreras con fines lúdicos. El software simula un mundo convencional en el que se suspenden dichas convenciones con una finalidad lúdica.

De la misma manera, videojuegos pertenecientes a distintos géneros simularán espacios arquitectónicos posibles y las convenciones y reglamentos de uso inherentes a

4 Planells, A.J., (2015), *Videojuegos y mundos de ficción*. Barcelona, Catedra. p.39



Figura V.06
Screenshot de *Assassin's Creed* (Ubisoft, 2007). La ciudad adquiere un nuevo uso como espacio reto.

ellas, convenciones y reglamentos de uso que podrán ser violadas para establecer unas nuevas que doten al espacio de carácter lúdico.

En su texto *"Situations of Play: Patterns of Spatial Use in Videogames"* Georgia Leigh McGregor defiende lo siguiente: *"As simulations of space, videogames do not endlessly reinvent patterns of spatial use but are continuously reusing, reapplying and restructuring basic patterns that occur in reality. (...) Examining architectural diversity in representational game environments reveals a number for dominant recurrent spatial patterns (of use) in videogames"*⁵. McGregor defiende que existe una serie de patrones especiales de uso que se repiten constantemente en los videojuegos. Los videojuegos que simulan espacios reales o posibles, suspenderán los patrones de usos convencionales que se suponen a dichos espacios para imponer un nuevo patrón que dote de carácter lúdico al lugar. El patrón original, quedará relegado a segundo plano como elemento narrativo o descriptivo del mundo de ficción en el que acontece el videojuego. Los patrones de uso que identifica Georgia Leigh McGregor son los siguientes: Espacios desafío (*Challenge Space*), espacios para el enfrentamiento (*Contested Space*), espacios nodales (*Nodal Space*), espacios codificados (*Codified Space*), espacios de creación (*Creation Space*) y fondos (*Backdrops*).

Los espacios desafío, por ejemplo, son aquellos espacios que en sí, por ellos mismos, suponen un reto para el jugador, por ejemplo un circuito de obstáculos. No obstante, tal y como ya se ha comentado, es posible alterar el patrón de uso de un espacio. Por ejemplo, una escalinata que sirve para conectar dos planos a distintas alturas se puede convertir en un obstáculo para alguien que practica skate. De la misma manera sucede en los videojuegos. Un buen ejemplo de ellos es, por ejemplo, el título *Assassin's Creed* (Ubisoft, 2007) y sus numerosas secuelas. *Assassin's Creed* (Ubisoft) es una saga de videojuegos cuyos escenarios gozan de gran reconocimiento, puesto que sus títulos suelen transcurrir en ciudades históricas modeladas de manera virtuosa. Sin embargo, aunque los espacios de dichas ciudades y sus edificios simulen patrones de uso que pudieran tener en la realidad, el jugador tiene la posibilidad de pervertir dicho patrón para hacer un uso de él como espacio de desafío.

Los espacios para el enfrentamiento, en cambio, son aquellos que se utilizan para que varias entidades compitan entre ellos. De la misma manera que un espacio regido por convenciones ordinarias puede transformarse en un espacio de desafío al pervertir sus reglas de uso, también es posible convertirlos en espacios de enfrentamiento. Por ejemplo, el pasillo de un instituto, concebido para el tránsito, cambia radicalmente las convenciones de uso para las que ha sido proyectada, cuando con cuatro jerséis delimitando las porterías y una lata aplastada haciendo las veces de esférico, los alumnos lo convierten en un campo de fútbol. De la misma manera, en el ya citado *Left 4 Dead* (Valve, 2008) transitamos por una serie de lugares diversos de carácter cotidiano, como una granja, un hospital o un parque de atracciones, que han transformado sus patrones de uso a campo de batalla contra la amenaza zombi.

De la misma forma las convenciones de distintos espacios serán modificados para adquirir cualquiera de los patrones de uso lúdico que define McGregor en su texto. No obstante, no dejarán de ser simulaciones de cambios de patrón de uso de entornos reales, una serie de reglas impuestas desde fuera del espacio. El caso es, que el mismo espacio, por sí solo, puede ser generador de norma y objetivos.



Figura V.07
Screenshot de *Left 4 Dead 2* (Valve, 2009). El centro comercial se transforma en espacio de enfrentamiento.



Figura V.08
Screenshot de *Left 4 Dead 2* (Valve, 2009). El aeropuerto se transforma en espacio de enfrentamiento.



Figura V.09
Screenshot de *Left 4 Dead 2* (Valve, 2009). El cementerio se transforma en espacio de enfrentamiento.



Figura V.10
Screenshot de *Left 4 Dead 2* (Valve, 2009). El hotel se transforma en espacio de enfrentamiento.

⁵ McGregor, G.L. (2007) "Situations of Play: Patterns of Spatial Use in Videogames" *Situated Play, Proceedings of DiGRA 2007 Conference*

El reglamento inherente

Caillois considera la regla un elemento fundamental para el juego. El mismo en su libro *“Los juegos y los hombres”* escribe lo siguiente: *“El juego consiste en la necesidad de encontrar, de inventar inmediatamente una respuesta que es libre dentro de los límites de las reglas. Esa libertad del jugador, ese margen concedido a su acción es esencial para el juego y explica en parte el placer que suscita”*⁶. Dicha margen de libertad de la que habla el pensador francés puede variar dependiendo del juego del que estemos hablando. Es por eso que en *“Los juegos y los hombres”* Caillois define dos polos entre los cuales se encuentran todos los juegos: *ludus* y *paidia*. Caillois define dichos polos con las siguientes palabras:

*“(...) al mismo tiempo (a los juegos) se les puede situar entre dos polos opuestos. Casi por completo, en uno de los extremos reina un principio común de diversión, de turbulencia, de libre improvisación y de despreocupada plenitud, mediante la cual se manifiesta cierta fantasía desbocada que podemos designar mediante el nombre de PAIDIA. En el extremo opuesto, esa exuberancia traviesa y espontánea casi es absorbida o, en todo caso, disciplinada por una tendencia complementaria, opuesta por algunos conceptos, pero no por todos, de su naturaleza anárquica y caprichosa: una necesidad creciente de plegarla a convencionalismos arbitrarios, imperativos y molestos a propósito, de contrariarla cada vez más usando ante ella tretas indefinidamente cada vez más estorbosas, con el fin de hacerle más difícil llegar al resultado deseado. Este sigue siendo perfectamente inútil, aunque exija una suma cada vez mayor de esfuerzos, de paciencia, de habilidad o de ingenio. A este segundo componente lo llamo LUDUS.”*⁷

Resumiendo, básicamente, Caillois define dos polos, uno aparentemente anárquico, sin normas u objetivos que lo regulen el cual denomina *paidia* y el otro altamente regulado mediante normas que lo denomina como *ludus*. Los juegos más cercanos al polo *paidia* son juegos improvisados, como correr de manera descontrolada por el campo, las peleas amistosas o romper cosas. Por otro lado, los juegos más cercanos al polo *ludus*, son aquellos que más institucionalizados y reglamentados se encuentran, como por ejemplo, los deportes federados como el voleibol, el fútbol o el baloncesto.

En una primera lectura puede parecer que la diferencia esencial entre ambos polos es que, mientras en *paidia* hay una existencia ínfima de reglas en *ludus* todo se encuentra reglamentado. No obstante, tal y como defiende Georgia Leigh McGregor en su texto *“Terra Ludus, Terra Paidia, Terra Prefab: Spatialization of play in Videogames & Virtual Worlds”*⁸ valiéndose también de las palabras del diseñador de videojuegos Ralph Koster⁹, el polo *paidia* puede estar igual, o más, reglamentado que el polo *ludus*, puesto que mientras que los juegos más cercanos a *ludus* deben construir y definir su propio marco normativo, los juegos tipo *paidia* heredan las reglas y convencionalismos de la vida cotidiana. Por ejemplo, dos perros que están jugando a pelearse jamás morderán a su oponente con fuerza. Si uno de los cachorros mordiese demasiado fuerte a su oponente, este se enfadaría y el juego acabaría. En ningún lugar está especificado cual es el grado de fuerza que puede realizar el cachorro que muerde. Es una norma no escrita e imprecisa que se basa en el sentido común, en los valores que dictan que no se debe hacer daño al prójimo y se regula a través de la tolerancia subjetiva del que es mordido.

Por otro lado en un juego cercano al polo *ludus*, por ejemplo el fútbol, todo se encuentra institucionalizado y reglamentado mediante normas que pueden llegar a ser increíblemente precisas y restrictivas: los tiempos, las dimensiones del terreno de juego, el número de jugadores... incluso a veces la indumentaria. Todas esas reglas son increíblemente abstractas y precisas, cuantificables y objetivos, y poco tienen que ver con las normas que rigen la vida cotidiana.

Sin embargo, la única diferencia entre *ludus* y *paidia* no radica solamente en su objetividad y subjetividad y en su nivel de precisión. En el mismo artículo ya citado, McGregor citando al diseñador de videojuegos e investigador académico Gonzalo Frasca¹⁰, diserta que otra de las grandes diferencias entre ambos polos es que los juegos más cercanos a *ludus* tienen objetivos claros y definidos, mientras que los juegos más cercanos a *paidia* no tienen objetivo alguno. Expresa dichas ideas de la siguiente manera: *“Transposing Lalande’s meaning of jeu as games, which have a result or a winner and loser, Frasca redefines paidia and ludus. Paidia becomes a type of physical or mental activity with no defined objective or useful objective that is undertaken purely for the player’s enjoyment. Ludus is a form of paidia that operates under a system of rules outlining victory or defeat conditions. Frasca notes, “paidia videogames have no predesignated goal” and no defined*

6 Caillois, R. (1967), *Los Juegos y los hombres: Las máscaras y el vértigo*. México D.F. 1986, Fondo de Cultura Económica, p. 34

7 p.42

8 McGregor, G.L. (2008) “Terra Ludus, Terra Paidia, Terra Prefab: Spatialization of play in Videogames & Virtual Worlds” *Interactive Entertainment, Brisbane 2008*

9 Ralph Koster. Reputado diseñador de videojuegos estadounidense (Long Island, 1971)

10 Gonzalo Frasca. Reputado diseñador de videojuegos e investigador académico Uruguayo. (Uruguay, 1972)

win situation, the player can designate their own goals".¹¹

Tras las ya citadas disertaciones, McGregor propone realizar una implementación espacial de los conceptos *ludus* y *paidia*. La autora denominará dichas implementaciones como "*terra paidia*" y "*terra ludus*". Dichas implementaciones funcionan de manera homologa a los polos a los que representan y McGregor presenta una serie de criterios para clasificar los espacios de diferentes juegos como *terra ludus* o *terra paidia*. Dichos criterios se basan en las diferencias principales que identifica entre el polo *ludus* y el polo *paidia*: las reglas y los objetivos. De esta manera, según McGregor, todos los espacios que cumplan los siguientes requisitos estarían en el polo *terra ludus*. Respecto a los objetivos, en un juego que pertenezca al polo *terra ludus*, éstos deberán de ser objetivos espaciales formales o informales. Un objetivo espacial formal es aquel que te reta al control o conquista de un espacio, como por ejemplo, las campañas del videojuego *Battlefield 1942* (EA Digital Illusions CE, 2002) donde en un terreno de juego el jugador debe ir conquistando las bases enemigas. Un objetivo es considerado espacial no formal cuando para alcanzar un objetivo de carácter no espacial debemos superar retos espaciales, por ejemplo, en *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985) el objetivo es salvar a la princesa, pero es necesario superar una serie de obstáculos y retos espaciales para alcanzar dicha meta. Además de estas dos cualidades, los lugares en el polo *Terra Ludus*, harán uso de espacios de soportes para alcanzar objetivos. McGregor ejemplifica esto mediante el juego de estrategia *Starcraft* (Blizzard Entertainment, 1998) donde, aunque el objetivo sea controlar ciertos espacios, el jugador debe hacer uso de otros con el fin de conseguir recursos que le brinden más poder.

En cuanto a las reglas, todo juego que se encuentre en el polo *terra ludus* tendrá restricciones a la hora de moverse. El jugador solo podrá moverse a través del espacio, solamente tal y como lo ha diseñado el creador. Por ejemplo, en la *Figura V.11-V.17* podemos ver unas capturas de una guía del videojuego *Tomb Raider Chronicles* (Core design, 2000) donde se especifica la manera de avanzar en el juego superando los obstáculos de una manera predeterminada. Además, en el polo *terra ludus* el jugador tendrá restricciones a la hora de realizar acciones. Todas sus acciones posibles estarán preprogramadas y destinadas al cumplimiento de los objetivos espaciales. Por ejemplo, en el recién citado título *Tomb Raider Chronicles* (Core design, 2000), su archiconocida protagonista Lara Croft, básicamente, solo puede saltar, trepar y disparar; suficiente para alcanzar los objetivos propuestos por el juego. El espacio condiciona las acciones permitidas y las no permitidas o quizás las acciones permitidas condicionan el espacio. En cualquier caso, para que el juego pueda tener lugar las acciones permitidas y los espacios deben estar en sintonía. Finalmente, en el polo *terra ludus*, el jugador no tendrá opción a modificar el espacio de juego, éste vendrá prediseñado.

Una vez hemos definido el polo *terra ludus*, es fácil definir su opuesto, el polo *terra paidia*. Los juegos con espacios cercanos a *terra paidia* serán aquellos que no cumplan ninguno de los requisitos de *terra ludus*. McGregor propondrá como máximo exponente de *terra paidia* el juego de simulación social online *Second Life* (Linden Lab, 2003). Este juego no presenta ningún tipo de objetivo espacial, formal o informal, ni usa espacios como soporte para objetivos espaciales. El jugador tiene total libertad de movimiento, puede moverse a donde quiera, cuando quiera, y puede realizar las acciones que quiera. Además, el jugador también tiene total libertad para modificar el espacio de juego a su antojo, pudiendo aportar diseños propios.

A través de sus numerosas investigaciones Georgia Leigh McGregor demuestra la influencia que puede ejercer el espacio arquitectónico a la hora de definir el comportamiento del jugador. Así como en un espacio cercano al polo *terra paidia* el jugador goza de libre albedrío para realizar aquello que desee, en un espacio *terra ludus*, el jugador realizará exactamente aquello para lo que ha sido preprogramado, carente de cualquier libertad o capacidad creativa.

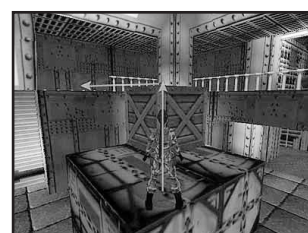


Figura V.11-V.17
Capturas de una guía de *Tomb Raider Chronicles* (Core Design, 2000). La estricta reglamentación del espacio solo permite recorrerlo con éxito de una manera específica. No obstante, resulta un reto increíblemente atractivo.

11 McGregor, G.L. (2008) "Terra Ludus, Terra Paidia, Terra Prefab: Spatialization of play in Videogames & Virtual Worlds" *Interactive Entertainment, Brisbane 2008*



Figura V.18
Mecanismo arquitectónico destinado para regular el uso. Hace del espacio un lugar menos versátil e interesante.



Figura V.19 y V.20
Reglamentos impuestos destinados a regular el uso. Hacen del espacio un lugar menos interesante.

Conclusiones parciales sobre la regla en la arquitectura cotidiana

o reflejo del deseo de pervertir la norma

Tal y como hemos podido ver en los estudios de McGregor, los espacios arquitectónicos de los videojuegos pueden generar reglamentos de uso tan diversos, que pueden llegar a ser antagonísticos. Un espacio arquitectónico de un videojuego que se encuentre en el polo *terra paidia* es sin duda inverso uno que se encuentre en el polo *terra ludus*. Si, salvando las distancias, intentáramos situar el mundo cotidiano que habitamos entre ambos polos, indudablemente, este se desplazaría hacia *terra ludus*. Habitamos espacios tremendamente legislados a través de los cuales perseguimos inagotablemente objetivos. De la misma manera que Lara Croft debe moverse a través de las ruinas realizando una serie de tipos de movimiento limitados, la entrada a las discotecas está limitada a unos tipos de indumentaria específica. De la misma manera que a Lara Croft no le está permitido bailar claqué porque resulta innecesario para alcanzar el tesoro escondido en la pirámide, marquesinas y portales adoptan mecanismos específicos para evitar que los indigentes duerman en ellos, debido a que estos no son necesarios para la producción.

Sin embargo, por muy similares que parezca los reglamentos que rigen los espacios del polo *terra ludus* y los espacios del mundo cotidiano, cabe destacar que existe una fundamental diferencia. Y es que, mientras que las normas de *terra ludus* son reglas que se asumen voluntariamente y que están destinadas a la generación situaciones interesantes y atractivas, las normas del mundo cotidiano son reglas impuestas para asegurar el control y la producción.

En los videojuegos es posible percibir el reflejo del deseo que busca pervertir las normas de uso y los objetivos de los espacios. Tal y como hemos visto en el apartado del reglamento simulado, una gran cantidad de juegos simula situaciones reales o posibles en las que se le permite al jugador la ruptura de las reglas convencionales para establecer unas nuevas reglas de juego. Convertir las calles de una ciudad en una pista de carreras, convertir las cornisas en obstáculos o participar en un tiroteo en la mitad de un cementerio.

Mientras que en la arquitectura del mundo cotidiano busca el control de su uso a través de las normas, los espacios arquitectónicos de los videojuegos buscan la abolición de las reglas para permitir una libre preformación o implantación de nuevas reglas con el fin de hacer de los lugares espacios más interesantes.



Figura VI.00
La búsqueda de la satisfacción al otro lado
del espejo.

Caillouis, R. (1967).
Los Juegos y los hombres: Las máscaras y el vértigo.
México D.F. 1986, Fondo de Cultura Económica, p. 37

IMPRODUCTIVA

por no crear ni bienes, ni riqueza, ni tampoco elemento nuevo de ninguna especie, y, salvo desplazamiento de propiedad en el seno del círculo de los jugadores, porque se llega a una situación idéntica a la del principio de la partida

EPISODIO VI SOBRE LA BUSQUEDA DE LA SATISFACCION EN EL ESPACIO

EPISODIO VI

SOBRE LA BUSQUEDA DE

LA SATISFACCION

EN EL ESPACIO



Figura VI.01
La búsqueda de la satisfacción que el mundo de la realidad cotidiana niega en el otro lado del espejo.

La característica de la improductividad es uno de los grandes aportes que Caillois realizó a la teoría de los juegos. Caillois discrepaba con Huizinga en cuanto a que el holandés no consideraba juego las apuestas mientras que el francés sí. Huizinga argumentaba que en el juego no podía haber ningún interés material, dicha premisa dejaba fuera toda apuesta. Es por ello que Caillois propone la improductividad como cualidad necesaria para que una actividad sea considerada juego. Según Caillois durante los juegos no existe ningún tipo de creación de bienes, riquezas o elementos nuevos. Aunque, en todo caso, se podrá permitir el desplazamiento de bienes en el interior del círculo de jugadores. Al terminar el juego, la suma total de propiedades de los jugadores deberá ser igual que al principio. Por ejemplo, si una partida de póker comenzara con cuatro jugadores, cada uno con cien euros en la cartera, al principio de la partida sumamos una cantidad de cuatrocientos euros. Al finalizar el juego la suma de dinero deberá de ser cuatrocientos euros, independientemente de su distribución entre los jugadores.

No obstante, debería de puntualizarse que dicha improductividad es únicamente material. Siendo la naturaleza una entidad con una economía de recursos absoluta, y siendo el juego, aun por encima de sus manifestaciones artificiales creadas por los humanos, una actividad natural; sería tremendamente necio considerar los juegos como una actividad absolutamente improductiva. Tal como se plasmó en el primer capítulo de esta investigación, las disertaciones acerca de la función del juego a través de la historia han sido muchas y diversas. En concreto, según Caillois, los juegos tienen como objetivo satisfacer una serie de instintos innatos en los seres vivos. El autor francés hace uso de dichos instintos para realizar una clasificación de los tipos de juego. Las categorías de Caillois son las siguientes:

Agon: los juegos de enfrentamiento. Cuyo objetivo es satisfacer el instinto de alcanzar la excelencia sobre otros.

	AGÔN (Competition)	ALEA (Chance)	MIMICRY (Simulation)	ILINX (Vertigo)
PAIDIA Tumult Agitation Immoderate laughter Kite-flying Solitaire Patience Crossword puzzles LUDUS	Racing Wrestling Etc. <div style="display: inline-block; vertical-align: middle;"> } not regulated Athletics </div> Boxing, Billiards Fencing, Checkers Football, Chess Contests, Sports in general	Counting-out rhymes Heads or tails Betting Roulette Simple, complex, and continuing lotteries*	Children's initiations Games of illusion Tag, Arms Masks, Disguises Theater Spectacles in general	Children "whirling" Horseback riding Swinging Waltzing Volador Traveling carnivals Skiing Mountain climbing Tightrope walking

Figura VI.02
 Tabla de Roger Caillois que relaciona
 tipos de juegos (según el instinto que
 satisfacen) y su reglamentación.

Alea: los juegos de azar. Cuyo objetivo es satisfacer el instinto de dejarse llevar por la aleatoriedad.

Mimicry: los juegos de interpretación. Cuyo objetivo es satisfacer el instinto de querer ser otro temporalmente.

Ilinx: los juegos de vértigo. Cuyo objetivo es satisfacer el instinto de la perturbación controlada de la percepción.

Caillois inserta estas categorías en una matriz, donde en las columnas se encuentran estas categorías y las filas son un gradiente que va de *paidia* a *ludus*. De esta manera, cualquier tipo de juego puede clasificarse en el interior de dicha matriz. (**Figura XX**)

El mismo Caillois dice en su obra que dicha clasificación no es absoluta, y de hecho, teóricos contemporáneos del ámbito del diseño de videojuegos han desarrollado otras clasificaciones. El investigador de la EHT de Zurich Steffen P. Waltz¹ en su libro *"Toward a Ludic Architecture: The space of play and games"*² realiza un completo análisis de las clasificaciones realizadas por distintos autores y tras compararlas propone su propia clasificación. No obstante, aunque se podría considerar que las nuevas clasificaciones son en algunos casos la ampliación de la teoría de Caillois, tienen una finalidad pragmática dirigida al diseño de videojuegos y se vuelven notablemente más concretos en comparación a la abstracta clasificación de Caillois, quien busca la función social de los juegos. Es por ello que se opta por seguir basándose en los estudios de Caillois, puesto que el objetivo final de dicha investigación no son los videojuegos sino alcanzar una visión de la realidad a través de ellos.

1 Steffen P. Waltz. Diseñador alemán de videojuegos e investigador asociado de la ETH Zurich. (Böblingen, 1973)

2 Waltz, S.P.,(2010) *Toward a Ludic Architecture: The space of play and games*. ETC Press

Agon, La satisfacción de ser mejor

“La ambición de triunfar gracias al solo mérito en una competencia reglamentada” “El jugador solo cuenta consigo mismo, se esfuerza y se empeña”

Pertenecen al tipo Agon (del latín “competencia”) todo juego que *“aparece como competencia, es decir, como una lucha en que la igualdad de oportunidades se crea artificialmente para que los antagonistas se enfrenten en condiciones ideales, con posibilidad de dar un valor precioso e indiscutible al triunfo del vencedor”*.³ El juego crea un entorno abstracto y controlado, alejado de la infinidad de variables de la vida cotidiana para esclarecer que individuo o equipo es el mejor en cierta disciplina. Para dicho fin siempre se buscará encontrar una igualdad de condiciones entre oponentes mediante la ventaja. Tal y como Caillois dice: *“La búsqueda de la igualdad de oportunidades al principiar constituye de manera tan manifiesta el principio esencial de la rivalidad que se la restablece por medio de una ventaja entre dos jugadores de fuerzas diferentes, es decir, que dentro de la igualdad de oportunidades establecida en un principio se prepara una desigualdad secundaria, proporcional a la fuerza relativa supuesta en los participantes”*.⁴ Aunque la igualdad absoluta no siempre es fácil de conseguir. Por ejemplo, quién comienza primero jugando al ajedrez ya tendrá desde el inicio unas condiciones diferentes a su oponente.

Por lo general en este tipo de juegos suelen ser característicos que los competidores comiencen con el mismo número de recursos, como el mismo número de fichas, el mismo número de jugadores, campos idénticos, etc... Dicha competencia puede darse de una infinidad de maneras: individuo contra individuo, por ejemplo el boxeo o esgrima; equipo contra equipo, como fútbol o baloncesto, o muchos individuos luchando entre sí al mismo tiempo, como las carreras. De la misma forma, aquellos que deseen demostrar su excelencia no tienen por qué enfrentarse directamente al mismo tiempo entre ellos, sino que pueden competir por la superioridad enfrentándose al mismo reto con el objetivo de dilucidar cuál de los dos lo supera de la manera más óptima, como por ejemplo, en el tiro con arco. Ambos se enfrentan disparando a la misma diana, desde la misma distancia, no disparándose mutuamente (aunque también podrían).

Este tipo de juego satisface el deseo del jugador de *“ver reconocida su excelencia en un terreno determinado”*. Los juegos agon implican *“disciplina y perseverancia”, “una atención sostenida, un entrenamiento apropiado, esfuerzos asiduos y la voluntad de vencer”*. El agon *“Deja al competidor solo con sus recursos, lo invita a sacar de ellos el mejor partido posible, lo obliga en fin a usarlos lealmente y dentro de los límites determinados que, siendo iguales para todos, conducen sin embargo a hacer indiscutible la superioridad del vencedor. El agon se presenta como la forma pura del mérito personal y sirve para manifestarlo”*.⁵

Las manifestaciones espaciales de los juego tipo *agon* pueden ser diversas. En los juegos tradicionales tenemos por una parte el juego que basan en el control del territorio propio y el ataque del territorio enemigo, como por ejemplo el fútbol. Otro tipo de manifestación espacial del agon es el que no requiere de la conquista de un territorio pero que en un espacio específico vinculado a una serie de reglas, dos entidades luchan para demostrar su superioridad, como por ejemplo la pelota vasca o el boxeo. Como ya se ha mencionado anteriormente, no es necesario que los competidores se enfrenten entre sí directamente, sino que pueden combatir enfrentándose a una dificultad específica para ver quien lo supera de manera más óptima. Las carreras de obstáculos o las competiciones de trial pueden ser ejemplo de esto. Observando dichos ejemplos, es fácil identificar dos tipos de espacios para los juegos de clase *agon*. Por un lado tendríamos los juegos de enfrentamiento, entre los cuales podríamos encontrar los que son territoriales como el fútbol y los que no lo son, como la pelota vasca y por otra parte los espacios de dificultad, como las carreras de obstáculos o el tiro con arco.

Espacios de enfrentamiento

Si nos paramos a observar los juegos de clase *agon* que se basan en espacios de enfrentamiento territoriales del mundo tangible nos percataremos de que la mayoría de ellos tienen un carácter marcadamente abstracto y reproducen formas simétricas. Por ejemplo, un campo de fútbol es un simple rectángulo que se divide en dos partes iguales. Esto se debe principalmente a que el juego debe poder establecer unas condiciones lo más equitativas posibles para que la medición de fuerzas sea lo más justo posible. Aparte de eso, el carácter abstracto del espacio de juego facilitará que el juego pueda ser reproducido en diversos lugares. En los videojuegos también es habitual encontrar espacios de

³ Caillois, R. (1967), *Los Juegos y los hombres: Las máscaras y el vértigo*. México D.F. 1986, Fondo de Cultura Económica, p.43

⁴ p. 44

⁵ p. 45



Figura VI.03
Mapa de enfrentamiento de League Of Legends (Riot Games, 2009). Un tablero prácticamente simétrico.

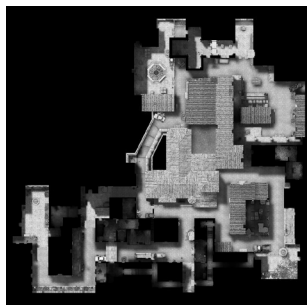


Figura VI.04
Mapa de enfrentamiento de Counter Strike (Valve, 2000). Un tablero asimétrico.

enfrentamientos que se basan en la conquista territorial bastante abstractos y simétricos como por ejemplo los mapas del videojuego *League of Legends* (Riot Games, 2009), los cuales generalmente siguen el esquema un cuadrado que está dividido en dos triángulos simétricos. No obstante, los videojuegos, debido a su naturaleza digital, tiene la posibilidad de ofrecer espacios de dificultad más complejos. Si observamos por ejemplo los mapas basados en enfrentamientos territoriales que proponen videojuegos como *Counter Strike* (Valve, 2000) veremos que los espacios de juego carecen de simetría alguna y la abstracción característica de los juegos tradicionales.

Espacios de dificultad

Al contrario de los espacios de enfrentamiento territoriales, los espacios de dificultad en los juegos tradicionales han adquirido tanto formas simples y abstractas, como concretos. Por ejemplo, en el *bowling* nos encontramos con un espacio de dificultad abstracto, definido por un área precisamente dimensionada y que es coronado por diez bolos. Dicho espacio puede ser reproducido tantas veces como se quiera, debido a su abstracta definición. Pero por otra parte, también han realizado juegos en espacios de dificultad increíblemente concretos. Por ejemplo, en el alpinismo o en el ciclismo, donde cada encuentro se realiza en un espacio específico con unas características específicas.

En los videojuegos, generalmente, en mayor o menor medida, todos los espacios son espacios de dificultad donde el jugador pueda buscar alcanzar la excelencia. A la hora de estudiar la incertidumbre ya se han dado numerosas referencias sobre mecanismos que sirven para crear dificultades que reten al jugador. Por ejemplo, en los juegos de plataformas el mismo espacio inerte es un espacio de dificultad. O en un juego donde te enfrentas a enemigos, el mismo espacio puede establecer un mayor o menor grado de dificultad. Como ya mencionábamos, un callejón sin salida en una circunstancia normal, no supone ninguna dificultad, pero en un juego donde te debes enfrentar a hordas de zombies, puede suponer el sepulcro del personaje protagonista.

Alea, La satisfacción de abandonarse al destino

“La renuncia de triunfar gracias al solo merito en una competencia reglamentada” “el jugador solo cuenta con todo salvo consigo mismo y se abandona a fuerzas que se le escapan”

Otro de los tipos de juego que Caillois identifica el que denomina como *Alea*. Dicho nombre proviene del latín y pertenecen a esta categoría todos aquellos juegos que se basan en el azar. Los juegos tipo alea tienen como objetivo satisfacer el instinto de abandonarse al destino, eximirse de toda responsabilidad obligación o esfuerzo y permitir que el azar decida por nosotros. Tal y como Caillois lo describe *“en oposición exacta al agon, todos los juegos basados en una decisión que no depende del jugador, sobre la cual no podría este tener la menor influencia y en que, por consiguiente, se trata mucho menos de vencer al adversario que de imponerse al destino. Mejor dicho, el destino es el único artífice de la victoria y, cuando existe rivalidad, esta significa exclusivamente que el vencedor se ha visto más favorecido por la suerte que el vencido”*.⁶ Según Caillois los juegos tipo alea son radicalmente opuestos a los juegos de agon. Mientras que los juegos de superación requieren perseverancia, entrenamiento y disciplina, en los juegos de azar el jugador se deja completamente llevar por el destino. El mismo Caillois explica esta oposición mediante las siguientes palabras:

*“A la inversa del agon, el alea niega el trabajo, la paciencia, ha habilidad, la calificación, elimina el valor profesional, la regularidad, el entrenamiento. En un instante aniquila los resultados acumulados. Es desgracia total o favor absoluto. Ofrece al jugador afortunado infinitamente más de lo que podría procurarle una vida de trabajo, de disciplina y de fatigas. Parece una insolente y soberana burla al mérito. Por parte del jugador, supone una actitud exactamente opuesta a aquella de que hace la del agon. En este, el jugador solo cuenta consigo mismo; en el alea, cuenta con todo, con el más ligero indicio, con la menor particularidad exterior que al punto toma por señal o advertencia, con cada singularidad que capta; con todo, salvo consigo mismo. El agon es una reivindicación de la responsabilidad personal, el alea una renuncia de la voluntad, un abandono al destino”*⁷

Los juegos tipo alea *“pretenden abolir las superioridades naturales o adquiridas de los individuos a fin de poner a cada cual en igualdad absoluta de condiciones ante el*

⁶ p. 48

⁷ pp. 48-49



Figura VI.05
Espacio aleatorio de Minecraft (Mojang, 2009)

ciego veredicto.”⁸

No obstante, aunque ambos tipos, *alea* y *agon* sean opuestos en cuanto a la actitud que le exigen al jugador, ambos tipos pretenden la creación artificial de condiciones perfectas para medir tanto la suerte como el mérito. Ambos pretenden crear una situación perfecta alejada de la “*confusión normal de la existencia común*” para mostrar con claridad cristalina el mérito y el azar. Tal y como Caillois dice: “*de uno u otro modo, el jugador escapa del mundo haciéndolo otro*”⁹. Es reseñable también, que curiosamente, ambos tipos de juegos se busca el equilibrio, el desafío.

Existen numerosas manifestaciones de *alea* en los juegos tradicionales, como por ejemplo, el lanzamiento de moneda a cara o cruz, los juegos basados en dados o los sorteos como la lotería. No obstante, también existe la posibilidad de combinar aspectos *alea* y *agon* en el mismo juego. Por ejemplo, en los juegos de cartas como el mus o el póker tanto la mano recibida como la habilidad del jugador para gestionar su suerte o la falta de ella.

En cuanto a la espacialidad en los juegos tipo *alea*, el espacio de juego *alea* suele tener por objetivo la repartición deseada de las probabilidades de éxito. Por ejemplo, una ruleta de casino se encuentra dividida en partes iguales en números rojos y negros, y la probabilidad de que la diminuta esfera caiga en la cualquiera de los números es idéntica. Otro ejemplo podrían ser el juego “*Funny doors run*” del programa televisivo nipón *Takeshi's Castle*, conocido en España como “*Humor Amarillo*”. En este juego el jugador deberá de atravesar una serie de muros. En cada uno de los muros hay una serie de puertas, de las cuales unas están hechas de madera, lo cual las hace infranqueables, y otras que están hechas de papel, las cuales pueden ser atravesadas. Todas las puertas tienen el mismo aspecto y los jugadores deben elegir una al azar y correr hacia ella. Si resulta que su elección ha sido una puerta papel la atravesará. Si resulta que su elección ha sido una puerta de madera recibirá un duro golpe. Este caso es un ejemplo sencillo de como el azar es generado a través del espacio arquitectónico.

Los mecanismos para generar azar anteriormente citados son recurrentes en los videojuegos, desde realizar selecciones sin saber en qué desencadenarán a la repartición intencionada de la probabilidad en el espacio. Sin embargo, los mundos de los videojuegos dan un paso más allá de la mera distribución de la probabilidad en el espacio, creando directamente, espacios aleatorios. Un magnífico ejemplo de la generación aleatoria de los videojuegos son los títulos denominados “*rougelike*”. Los “*rougelike*” nacieron, como se puede intuir por su nombre del título *Rouge* (Toy, Wichman & Arnold, 1980). Este tipo de juegos tiene la característica de que tanto los espacios que se transitan como los enemigos que en ellos aparecen son generados aleatoriamente. Un ejemplo más contemporáneo podría ser el exitoso título *Minecraft* (Mojang, 2009), un videojuego tipo *sandbox*, que genera los espacios que recorre el jugador de manera aleatoria a medida que este los va descubriendo. Este tipo de situaciones en el que el espacio es generado de manera aleatoria también implica unas nociones *agon*, puesto que el hecho de enfrentarte cada vez a un espacio aleatorio y desconocido supone la obligación de desarrollar unas habilidades independientes del conocimiento del medio en el que se juega.

Aunque opuestos, tanto los juegos tipo *alea* como *agon* buscan la formación de unos entornos aislados y perfectos para la satisfacción de ciertos instintos opuestos, no obstante, no son los únicos.



Figura VI.06
Funny Doors de “Humor Amarillo”. El jugador se juega al azar su integridad física.

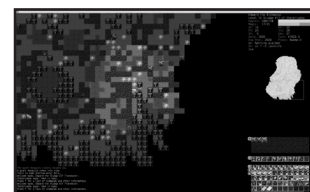


Figura VI.07
Juego tipo Roguelike. Los espacios se generan aleatoriamente.

⁸ p. 49

⁹ p. 52



Figura VI.08
Resident Evil 3: Nemesis (Capcom, 1999). Los espacios arquitectónicos que transito me corroboran que evidentemente soy una superviviente de una epidemia zombie.



Figura VI.09
Super Mario 64 (Nintendo, 1996). Los espacios arquitectónicos que transito me corroboran que evidentemente soy un fontanero buscando rescatar una princesa.



Figura VI.10
Tomb Raider Chronicles (Core Design, 1999). Los espacios arquitectónicos que transito me corroboran que evidentemente soy una arqueóloga saqueadora de tumbas.



Figura VI.11
Battlefield 1942 (EA, 2002). Los espacios arquitectónicos que transito me corroboran que evidentemente soy un soldado británico luchando en la Segunda Guerra Mundial.



Figura VI.12
Metal Gear Solid (Konami, 1998). Los espacios arquitectónicos que transito me corroboran que evidentemente soy un espía infiltrado en las líneas una base enemiga con el fin de sabotear un ataque nuclear.



Figura VI.08
Resident Evil 4 (Capcom, 2005). Los espacios arquitectónicos que transito me corroboran que evidentemente soy un agente secreto con la misión de rescatar a la hija del presidente de Estados Unidos de América que se encuentra secuestrada en la España mas profunda y rural por una secta.

Mimicry, la satisfacción de ser otro

“El gusto por adoptar una personalidad ajena” “imagina que es otro distinto de sí e inventa un universo ficticio”

Caillois usará la palabra *Mimicry* (en inglés, mismetismo) para referirse a los juegos de interpretación o cambio de identidad. Tal y como expresa con sus propias palabras *“todo juego supone la aceptación temporal si no de una ilusión (...), cuanto menos de un universo cerrado, convencional y, en ciertos aspectos, ficticio. El juego puede consistir, no en desplegar una actividad o en soportar un destino en un medio imaginario, sino en ser uno mismo un personaje ilusorio y conducirse en consecuencia”*¹⁰. Este tipo de juegos tiene el fin de satisfacer el instinto de querer adquirir temporalmente la identidad de otro, el placer que *“consiste en ser otro o en hacerse pasar por otro”*. Aparte de eso, según Caillois, los juegos tipo mimicry tienen además una función liberadora, puesto que *“la máscara disimula al personaje social y libera la personalidad verdadera”*¹¹. Los ejemplos de juegos tipo mimicry pueden ser variados, desde los juegos de niños tipo “jugar a las casitas” “jugar a los policías” o “jugar a los vaqueros” hasta actividades como el teatro o los juegos de rol.

En los videojuegos la satisfacción de instinto de querer habitar otra piel es evidente desde el momento en que controlamos un avatar o, más incluso, desde que la perspectiva del juego es en primera persona. El mismo Caillois explica que el *mimicry* *“consiste en presentarse a la ilusión sin recusar desde un principio la escenografía, la máscara, el artificio al que se le invita a dar crédito, durante un tiempo determinado, como a una realidad más real que la realidad”*¹². Tal y como podemos comprobar en las palabras del mismo Caillois, el nivel de inmersión no solo depende de la máscara que nos pongamos, sino también de la escenografía y el artificio.

Tal y como ya se ha explicado en el apartado de “ficticio” (por lo que no me extenderé para no reiterarme), el conjunto de entornos que forman los espacios arquitectónicos en los videojuegos deberán de facilitar la inmersión en el juego, haciendo posible el jugador se meta en su papel de manera más fácil y profunda. El entorno arquitectónico contribuye a la creación de una ficción en donde el jugador adquiere otra identidad, el entorno arquitectónico condiciona la identidad del jugador y por ende, su comportamiento y su actitud.

¹⁰ p. 52

¹¹ p. 56

¹² p. 58

Ilinx, la satisfacción del miedo, el aturdimiento y la perversión moral

“La búsqueda del vértigo” “Satisface el deseo de ver estropeados pasajeramente la estabilidad y el equilibrio de su cuerpo, de escapar de la tiranía de su percepción y de provocar la derrota de su conciencia”

El último tipo de juego que enuncia Caillois es el que recoge todo los juegos que intentan satisfacer el instinto que hace desear una perturbación temporal y controlada de la percepción. El filósofo francés lo explica de la siguiente manera: *“Un último tipo de juegos reúne a los que se basan en buscar el vértigo, y consisten en un intento de destruir por un instante la estabilidad de la percepción y de infligir a la conciencia lucida una especie de pánico voluptuoso. En cualquier caso, se trata de alcanzar una especie de espasmo, de trance o de aturdimiento que provoca la aniquilación de la realidad con una brusquedad soberana”*¹³.

Dentro de este tipo de juegos están, por ejemplo, juegos infantiles como columpios, toboganes o simplemente niños que dan vueltas sobre sí mismos con el fin de alcanzar un mareo momentáneo. También son ejemplo de este tipo actividades dirigidas a un público adulto como por ejemplo, los deportes de riesgo.

Tal y como ya se ha mencionado a la hora de explicar el medio de los videojuegos, éstos son un medio audiovisual, por lo que aparte de la vibración que pueda tener el *pad* de control y alguna otra excepción, todos los estímulos que el jugador recibirá del videojuego, serán visuales y auditivos, por lo tanto todas las sensaciones que se transmitan deberán hacerse mediante sonidos e imágenes. El no poder perturbar directamente sentidos como el del equilibrio dificulta la creación de sensaciones como el vértigo, la aceleración o la velocidad, no obstante, desde sus inicios los videojuegos han conseguido experiencias trepidantes usando solamente recursos visuales y auditivos. Para alcanzar dichos efectos es necesario un escenario que evoque mediante los estímulos necesarios la pérdida parcial y temporal del control de los sentidos. Un buen ejemplo temprano podría ser el clásico *Sonic The hedgehog* (Sega, 1991), donde gracias a unos niveles llenos de rampas y tirabuzones por los cuales el supersónico erizo de sega transitaba a toda velocidad, los jugadores de la época alcanzaban sensaciones trepidantes. También se pueden dar ejemplos más contemporáneos como por ejemplo el título *Mirror's Edge* (EA Digital Illusions CE, 2008) donde encarnamos a una joven muchacha con sobresalientes habilidades para el *parkour*, que circulará a gran velocidad por las cumbres de una ciudad de rascacielos, saltando y haciendo equilibrios dignos de un trapecista. En este caso también, la arquitectura marcará un entorno donde la velocidad de los actos genere sensaciones vertiginosas.

Además del vértigo fisiológico, según Caillois *“Paralelamente, existe un vértigo de orden moral, un arrebató que de pronto hace presa del individuo. Ese vértigo se compara de buen grado con el gusto normalmente reprimido por el desorden y la destrucción”*¹⁴. Son ejemplos de este tipo de vértigo que Caillois llama “la alegría primitiva de destruir” romper piezas de vajilla o cercenar flores con un palo en el campo.

La búsqueda de la satisfacción del deseo de cometer actos de dudosa moral es una de las cualidades que más controversia ha generado sobre los videojuegos. Títulos como *Canis Canen Edit* (RockStar, 2006) o *Postal 2* (Running With Scissors, 2003) han sido duramente criticados por los sectores más conservadores de la sociedad debido a sus violenta dinámicas de juego. Ambos juegos dan a sus jugadores la opción de realizar acciones de una violencia y un sadismo exorbitado y de una moral deplorable. Sin embargo, ¿en qué medida afecta la realización del espacio arquitectónico en la percepción de la moral de los actos? *Postal 2* (Running With Scissors, 2003) se encuentra ambientado en una ciudad del suroeste estadounidense. En cierto momento del juego existe la posibilidad de irrumpir en una iglesia armado hasta los dientes y disparar a feligreses, curas y todo aquel que se mueva. ¿Tendría la misma carga moral dicha acción si en vez de en una iglesia fuese en un motel de carretera? O para equilibrar las balanzas, ¿Es igual matar un hipotético habitante de un motel de carretera en el mismo motel que en una iglesia o una guardería? Los espacios arquitectónicos que se construyen en los videojuegos pueden llevar imbuidos en ellos ciertos prejuicios culturales, que hacen que la percepción de los actos en ellos realizados cambie completamente, ofreciéndonos vértigo de carácter moral mayor o menor.

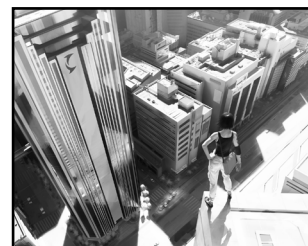


Figura VI.14 - VI.16
Screenshots de *Mirror's Edge* (EA, 2008). Los rápidos movimientos por las elevadas localizaciones que transitamos satisfacen las ansias de vértigo de los jugadores.



Figura VI.17 y VI.18
Screenshots de *Postal 2* (Running With Scissors, 2003). Mediante acciones crueles, violentos e inmorales los jugadores satisfacen su necesidad de un vértigo de carácter moral.

¹³ p. 58

¹⁴ p. 60

	<i>Formas culturales que permanecen al margen del mecanismo social</i>	<i>Formas institucionales integradas a la vida social</i>	<i>Corrupción</i>
<i>Agon</i> (Competencia)	deportes	competencia comercial exámenes y concursos	violencia, deseo de poder, astucia
<i>Alea</i> (Suerte)	loterías, casinos, hipódromos, quinielas	especulación bursátil	superstición, astrología, etc.
<i>Mimicry</i> (Simulacro)	carnaval teatro cine culto a la estrella	uniforme, etiqueta ceremonial, oficios de representación	enajenación, desdoblamiento de la personalidad
<i>Ilinx</i> (Vértigo)	alpinismo esquí, cuerda floja, embriaguez de la velocidad	profesiones cuyo ejercicio implica dominio del vértigo	alcoholismo y drogas

Figura VI.17

Tabla de los instintos que satisfacen los juegos, sus manifestaciones en la vida cotidiana y las manifestaciones corruptas de estas.

La corrupción de los juegos

Todo juego está destinado a satisfacer ciertos instintos que en la realidad cotidiana no tenemos la posibilidad de saciar. Es por ello que todo juego debe estar limitado y controlado, debiendo ocurrir en una percepción paralela a la realidad cotidiana, pues la satisfacción de dichos instintos en el mundo del día a día puede resultar contraproducente. Cuando la línea que separa el juego de la realidad se vuelve borrosa, ese momento “cuando la división rigurosa que separa sus reglas ideales de las leyes difusas e insidiosas de la existencia cotidiana pierde su claridad necesaria”¹⁵ y el jugador comienza a buscar satisfacer los instintos anteriormente mencionados fuera del juego, en el mundo cotidiano, ocurre lo que Caillois denomina, la corrupción de los juegos.

Según Caillois, cuando el juego se corrompe “A cada una de las rubricas fundamentales (*Agon*, *Alea*, *Mimicry* y *Ilinx*) responde entonces una perversión específica que es resultado de la ausencia a la vez de freno y de protección. Al volverse en absoluto el dominio del instinto, la tendencia que lograba engañar a la actividad aislada, protegida y en cierto modo neutralizada del juego se extiende a la vida corriente y se constituye en idea fija; lo que era evasión en obligación; lo que era diversión en pasión, en obsesión y en causa de angustia”.¹⁶

Cuando el juego y la realidad se contagian mutuamente se inician una serie de dinámicas contraproducentes. De esta manera, los juegos de superación se convierten en juegos por la superioridad, la competencia se torna en violencia y en deseo de poder. Los juegos de azar se convierten en juegos de irresponsabilidad, en superstición y ludopatía. El pusilánime busca el favor del cielo en vez de emprender por sus propios méritos y esfuerzos los objetivos que tanto ansía, pero su búsqueda le da tanto miedo y pereza, que huye en todo momento de sus responsabilidades. Los juegos de interpretación se vuelven en juegos enajenados crisis de identidad. Cuando el jugador traspasa con el personaje que interpreta los límites de la vida real, el disfraz y la máscara dejan de ser inocentes representaciones y el actor comienza a creer que él en realidad es quien no es, aquel quien está interpretando. Finalmente, los juegos de vértigo se vuelven juegos de embriaguez y drogadicción donde el jugador necesita alcanzar el placer de la perturbación de los sentidos a toda costa, o peor aún, en acciones mediante los cuales el jugador alcanza el vértigo moral que los juegos no le proveen en la vida real.

Cuando el jugador insatisfecho que no consigue saciar sus instintos en el espacio limitado, claro, perfecto y controlado del juego, busca satisfacer sus necesidades naturales en la confusa realidad. Ya hemos visto cual es el papel de la arquitectura en los videojuegos a la hora de satisfacer estos instintos, pero y cuando la corrupción ocurre, ¿qué papel tiene la arquitectura de la vida cotidiana?

¹⁵ p. 87

¹⁶ p. 89



Conclusiones parciales, sobre la satisfacción en la arquitectura cotidiana. o el reflejo de unas arquitecturas corruptas

Tal y como hemos podido ver los juegos tienen la función de satisfacer ciertos instintos inherentes a la naturaleza de algunos seres vivos, incluidos el hombre. Los videojuegos a su vez, en su condición de juego tienen el mismo objetivo. El deseo de demostrar nuestra excelencia a través del esfuerzo y el mérito; el deseo de querer abandonarse al destino, despojado de toda responsabilidad; el deseo de adaptar otra identidad que no sea la propia; el deseo de perturbar los sentidos y la moral.

El papel de los espacios arquitectónicos en los videojuegos es el de ser el soporte para la satisfacción de dichos instintos. Así, tal y como hemos podido ver, los espacios arquitectónicos de los videojuegos proveen al jugador de lugares donde poder demostrar su superioridad, poder abandonarse al azar, poder ser otro o poder perturbarse la percepción y la moral. Pero, ¿podemos decir lo mismo de la arquitectura de la vida cotidiana que habitamos?

Por advertencia del mismo Caillois, no resulta conveniente la satisfacción de los instintos mencionados fuera de la perfecta y paralela realidad que los juegos nos proponen, pues ocurre lo que él denomina como “la corrupción de los juegos”. Esto conlleva a que la satisfacción de los instintos derive en una serie de comportamientos contraproducentes, como la violencia, la superstición, la enajenación o la drogadicción. Es por ello que no parece conveniente que la arquitectura del mundo cotidiano que no tenga un fin lúdico sea un resorte para satisfacer estos instintos naturales.

Sin embargo, el mundo cotidiano se encuentra plagada de arquitecturas que se encuentran constantemente intentando satisfacer dichos instintos, no solo como resorte para actividades que sacian dichos impulsos al igual que hacen los espacios arquitectónicos de los videojuegos, si no que a veces siendo la arquitectura misma objeto de satisfacción de dichos instintos. A lo largo de la historia y de todos los territorios de la tierra han sido construido infinidad de proyectos arquitectónicos con el único fin de demostrar la excelencia y la superioridad de sus promotores. Desde proyectos escuetos como el del ciudadano que pone una antena parabólica más grande que la del vecino para demostrar que su salario es mayor, a megalómanos proyectos promovidos por empresas o naciones que pretenden manifestar el poder y la fuerza frente a sus rivales y vasallos. Mientras que algunos buscan exhibir su poder mediante la arquitectura otros buscan el favor de los astros a través de la asistencia a construcciones y lugares de culto que los rediman de sus responsabilidades. Desde lugares tan pequeños como un candado en las barandillas del parisino Puente de las Artes o una capilla hasta cualquiera de los mastodónticos templos

Figura VI.18
Manifestación arquitectónica de las ansias de demostrar poder y excelencia.

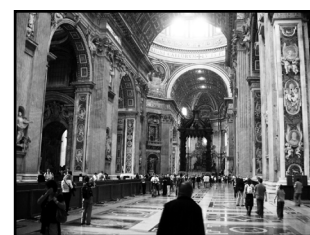


Figura VI.19
Basílica de San Pedro. Arquitectura donde los supersticiosos buscan el favor del cielo.



Figura VI.20
El puente de las artes. Arquitectura donde los supersticiosos buscan el favor del cielo.



Figura VI.21
Chalet vestido de caserío. Una arquitectura que pretende ser lo que no es.



Figura VI.22
Cruce de Shibuya en Tokyo. La arquitectura pretendiendo crear un vértigo que impulse al consumo.

construidos a lo largo de la historia nos ofrecen abandonarnos a fuerzas que están más allá de nuestro propio alcance en busca del beneficio del cielo. De la misma manera en numerosas arquitecturas pretenden dotar de una falsa identidad a sus habitantes. Desde los ya mencionados y aparentemente inocentes chalets vestidos de caserío de algunas de las zonas rurales de Bizkaia, a las arquitecturas de regímenes totalitarios que “ofrecen” a los ciudadanos la adquisición permanente de una nueva identidad, con una nueva memoria y nuevos valores; diferentes obras de arquitectura han pretendido (y a veces conseguido) la creación de falsas identidades para sus habitantes. Finalmente numerosas arquitecturas son responsables de la perversión de la percepción. En los casos más inocentes la arquitectura busca ocasionar el vértigo en el habitante a partir de juegos de escala o de mecanismos que simulen el desequilibrio o la inestabilidad. No obstante, en sus formas más perversas, la arquitectura tiene la capacidad de modificar la percepción para generar o paliar vértigos de orden moral. Por ejemplo, la ordenación de las calles de Manchester del siglo XIX que Engels describe, donde a los ciudadanos pobres se les acomodaba detrás de la calle principal, anestesiando el vértigo moral que su presencia pudiera generar en los adinerados que transitaban por dicha calle al igual que sucede en numerosos procesos de gentrificación contemporánea. De manera inversa, el bombardeo de mensajes comerciales que los habitantes reciben en las calles genera una ansiedad que solo puede ser apaciguada mediante el vértigo que genera la adquisición de nuevos productos.

Tal y como podemos ver, la arquitectura, indebidamente utilizada, tiene la capacidad de satisfacer aquellos instintos que los habitantes solo deberían saciar en los juegos, siendo esto causa de su corrupción, volviéndolos violentos, irresponsables, enajenados y perturbados.



Figura VI.23 y VI.24
El principal problema de que el reflejo salga del espejo es que puede llegar a hacernos daño.
Fuente: Evil Dead (Raimi, 1981)



Figura VII.00-1
"¡Alto o disparo!" Niño anónimo siendo encañonado.



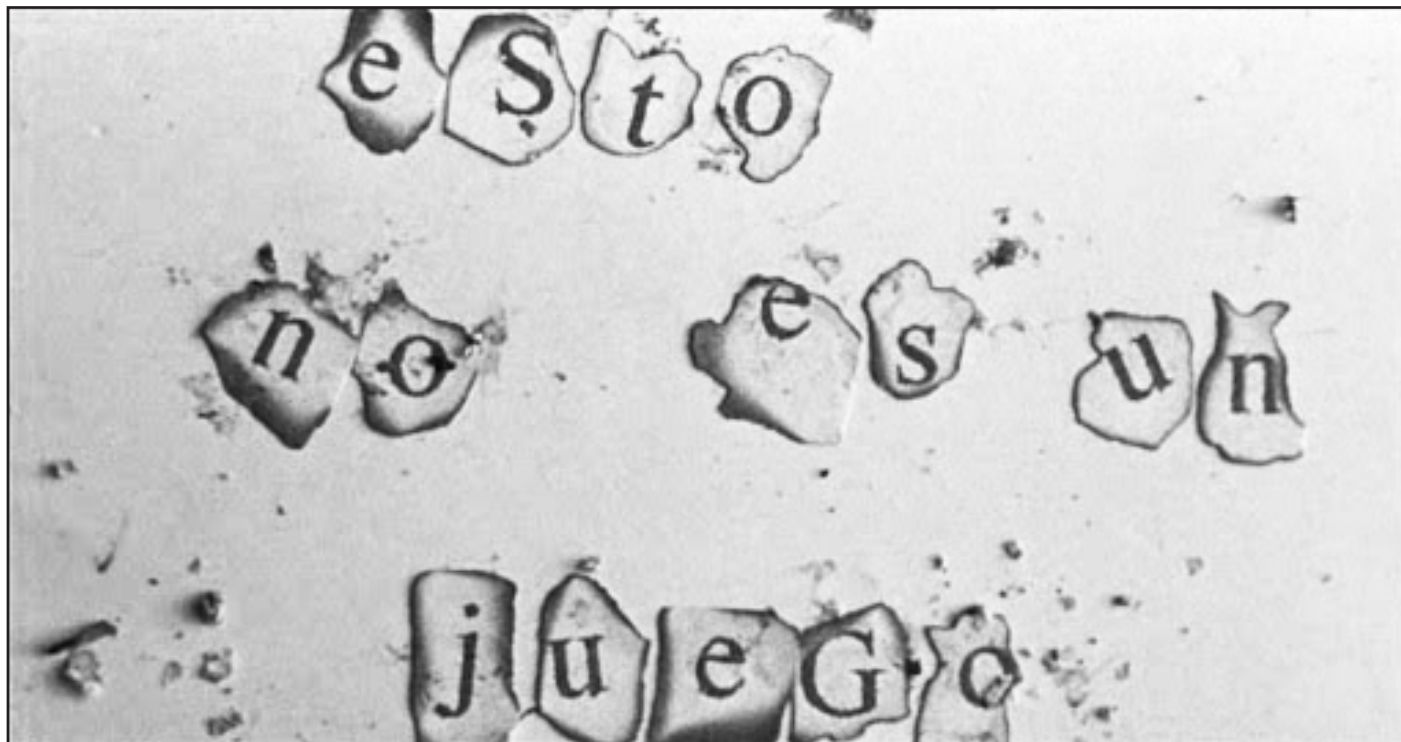
Figura VII.00-2
"¡Alto o disparo!" Niño anónimo siendo encañonado.

ÉPILOGO

**EL REFLEJO CRUEL DE
LA ARQUITECTURA**

EPÍLOGO

EL REFLEJO CRUEL DE LA ARQUITECTURA



Comenzamos este **Tomo B: El Reflejo** citando la Comisaría de Policía de Raccoon City de la saga *Resident Evil* (Capcom, 1996- Actualidad). Toda ella carecía de sentido y sus interminables y laberínticos pasillos poco tenía que ver con cualquier arquitectura que hubiésemos conocido hasta entonces. Es más, el psicótico diseño de sus pasajes, infestados de zombies y carente de aparente funcionalidad, podía considerarse, cuanto menos, cruel; configurando una arquitectura pensada para acabar con el jugador.

Sin embargo, a lo largo de este largo viaje por las cualidades que deben cumplir (o potenciar) los juegos según Caillois, y sus espacios arquitectónicos según las disertaciones realizadas en el **Tomo A: El espejo**, nos ha dado las claves para comprender esos espacios tan estrambóticos, aparentemente inhabitables y crueles, que configuran la inquietante arquitectura de este y otros videojuegos.

Hemos comprendido que son espacios cuya entrada es totalmente LIBRE. Puedes entrar y salir a voluntad, a través de un pequeño botón de On y Off.

Nos hemos percatado, que sus espacios, SEPARADOS de la realidad, se limitan mediante distintos tipos de límites y que el libre albedrío en el interior de ese mundo es sacrificado por el bien de una trepidante y absorbente narración.

Hemos podido observar que el exceso de pasillos es totalmente lógico, pues su verdadera función no es tanto comunicar distintas habitaciones, sino que configurar espacios de enfrentamiento INCIERTOS, equilibrados y equitativos, donde unos pocos zombies, lentos pero resistentes, y un protagonista armado con armas de fuego pueden enfrentarse en una lucha justa.

Con lo aprendido también podemos advertir que el aspecto desaliñado y antihigiénico de los pasajes se debe a la construcción de una FICCIÓN y una serie de micro narraciones que nos cuentan de manera indirecta los sucesos previos a nuestra llegada al lugar.

Además, ahora somos capaces de entender que aunque los espacios transitados

Figura VII.01
*Diabólica advertencia que el padre Be-
rriartua, su compinche José María y el
Profesor Cavan reciben.*
Fuente: El Día de la Bestia (de la Iglesia, 1995)

simulan espacios cotidianos, en realidad no están REGLAMENTADAS mediante las mismas convenciones y leyes de los espacios cotidianos, pues las reglas habituales se cancelan, para establecer nuevas normas que aceptamos gustosamente ya que hacen de los espacios lugares más interesantes. Así, las retranqueadas calles de una ciudad medieval se pueden convertir en un espacio de reto el cual superar, donde medir nuestros reflejos y precisión o una comisaría del medio oeste norteamericano se transforma en un lugar de enfrentamiento y supervivencia.

Finalmente, hemos llegado a comprender que todos estos espacios aparentemente sin sentido, inhabitables y crueles, aunque materialmente IMPRODUCTIVOS, tienen una función ciertamente importante y casi terapéutica: saciar en un entorno controlado ciertos instintos, cuya satisfacción en la vida cotidiana, compleja y confusa, puede desencadenar comportamientos improductivos e incívicos. De esta manera en los espacios arquitectónicos de los videojuegos podemos demostrar las habilidades que hemos cultivado a base de esfuerzo y perseverancia, podemos abandonarlos al destino, adquirir otra identidad o buscar los placeres del vértigo físico y del vértigo moral.

Resumiendo, hemos descubierto que los esos espacios arquitectónicos aparentemente tan absurdos y crueles están rebosantes de ingenio e intención.

No obstante, tal y como decía el pensador francés Roger Caillois en los juegos hemos podido observar el reflejo de la cultura en la que se juegan. A medida que hemos ido desgranando las lógicas que rigen los espacios arquitectónicos de los videojuegos hemos ido puliendo poco a poco un espejo en el cual hemos podido observar un inquietante reflejo de la arquitectura cotidiana que configura nuestras vidas.

De esta manera hemos podido comprender que la aunque el limitado espacio de los videojuegos parezca una cárcel donde nos encerramos voluntariamente, es en realidad es más parecido a una ventana desde el cual observamos la representación de un mundo de LIBRE al cual se puede acceder a voluntad, donde satisfacer todas esas necesidades que no el mundo cotidiano nos niega.

Al estudiar los límites de esos mundos SEPARADOS de la realidad a través de sus planos, hemos podido percatarnos de lo limitados que pueden ser espacialmente, espacios practicables tremendamente lineales, rodeados de un atrezzo que disimula el oscuro y total vacío que hay detrás. Sin embargo, al transitar dichos lugares virtuales, es difícil percatarse de esos vacíos existentes y es que lo poco que en ellos se representa es precisamente lo poco que nosotros en nuestro mundo cotidiano percibimos, dejando esto de manifiesto el desconocimiento que realmente tenemos de nuestro propio entorno.

También se han podido observar como en el mundo cotidiano se hace uso de mecanismos temporales similares a los que se realizan en los espacios arquitectónicos de los videojuegos, con la diferencia de que mientras que en los videojuegos dichas manipulaciones se realizan con el fin de conducir al jugador a través de un hilo narrativo, en el mundo cotidiano dichos mecanismos son utilizadas como medio de control y manipulación.

El ese espejo que hemos ido bruñendo poco a poco también hemos podido observar que mientras que la aparentemente cruel arquitectura de los videojuegos plantea situaciones INCIERTAS, en las cuales aquel que ose oponerse a ella, tiene siempre alguna posibilidad de vencerla, la arquitectura cotidiana es implacable. A la arquitectura del día a día que habitamos no le gustan las incertidumbres, tanto para lo que nos pueda convenir como para lo que no. La arquitectura cotidiana, de la misma manera que te asegura un cobijo seco un día de lluvia, tiene la certidumbre de que no accederás a esos lugares que ella no desea que accedas, de que no veras aquello que ella no desea que veas, de que no harás aquello que no desea que hagas. En el día a día nos enfrentamos a una arquitectura implacable, una tirana invencible, por lo que nos vemos obligados a buscar en los espacios arquitectónicos de los videojuegos una arquitectura afable que se deje superar.

Por otra parte, el observar la capacidad de generar FICCIONES y narraciones que tienen los espacios arquitectónicos de los videojuegos, nos lleva a advertir que numerosas arquitecturas de la vida cotidiana crean sus propias ficciones y narraciones, solo que al contrario que los espacios arquitectónicos de los videojuegos, estos no presentan ningún pacto ficcional a sus habitantes, sino que imponen sus propias narrativas como si fuesen parte de una realidad objetiva.

Además, mientras que los espacios arquitectónicos de los videojuegos anulan normas y reglas con el objetivo de hacer de un espacio un lugar más divertido o presentan REGLAMENTOS estrictos con el fin de proponer una actividad interesante, la arquitectura del mundo cotidiano reglamenta los espacios con el fin de establecer el control de sus habitantes.

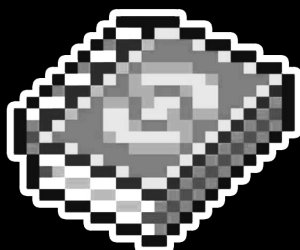
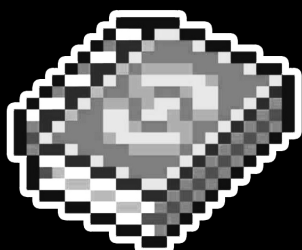
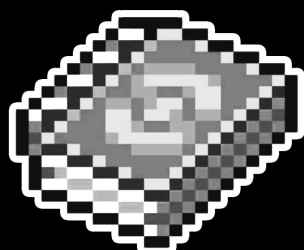
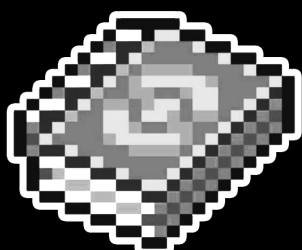
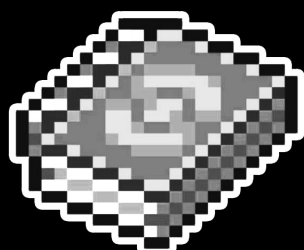
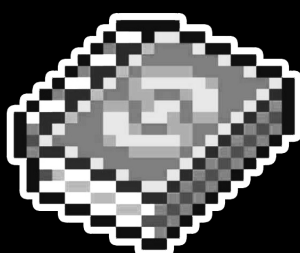
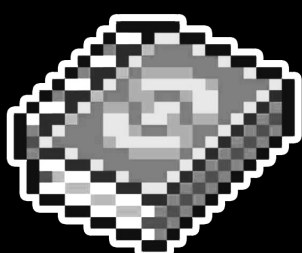
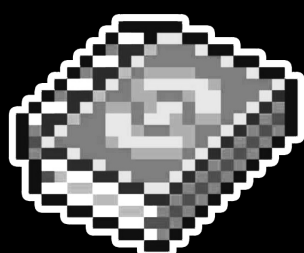
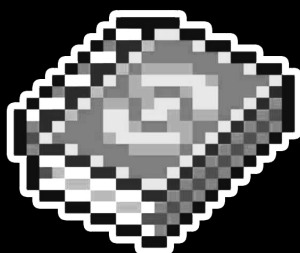
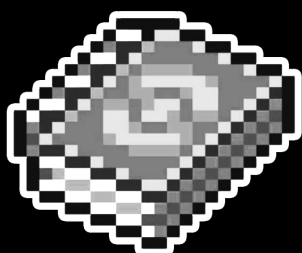
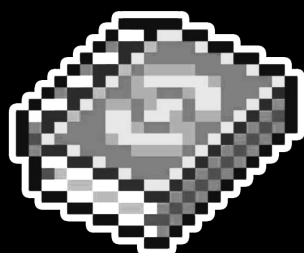
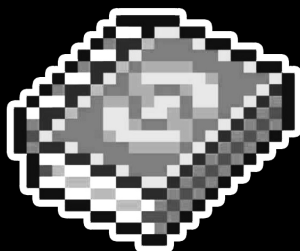
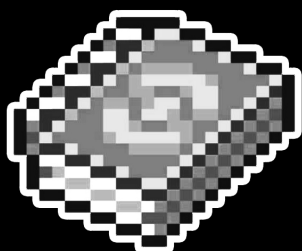
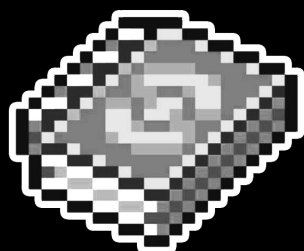
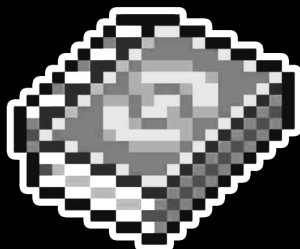
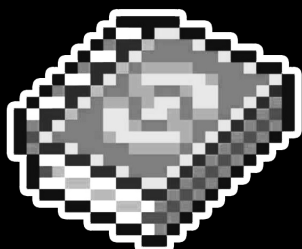
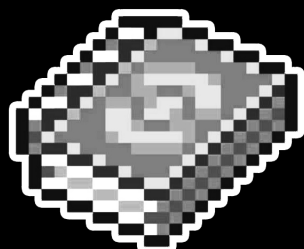
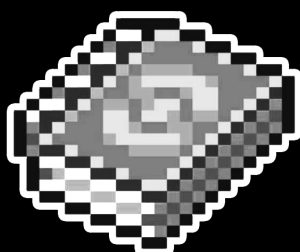
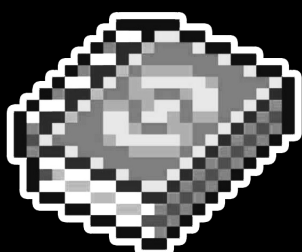
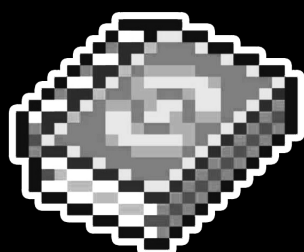
Finalmente, mientras que los espacios arquitectónicos de los mundos virtuales de los videojuegos tienen como fin la correcta satisfacción de una serie de instintos en un entorno controlado que no genere comportamientos improductivos e incívicos, las arquitecturas del mundo cotidiano dan en ciertas ocasiones rienda suelta a esos instintos corrompiendo a sus habitantes, generando una excesiva competencia, irresponsabilidad y superstición, la aceptación de falsas identidades o la anestesia moral.

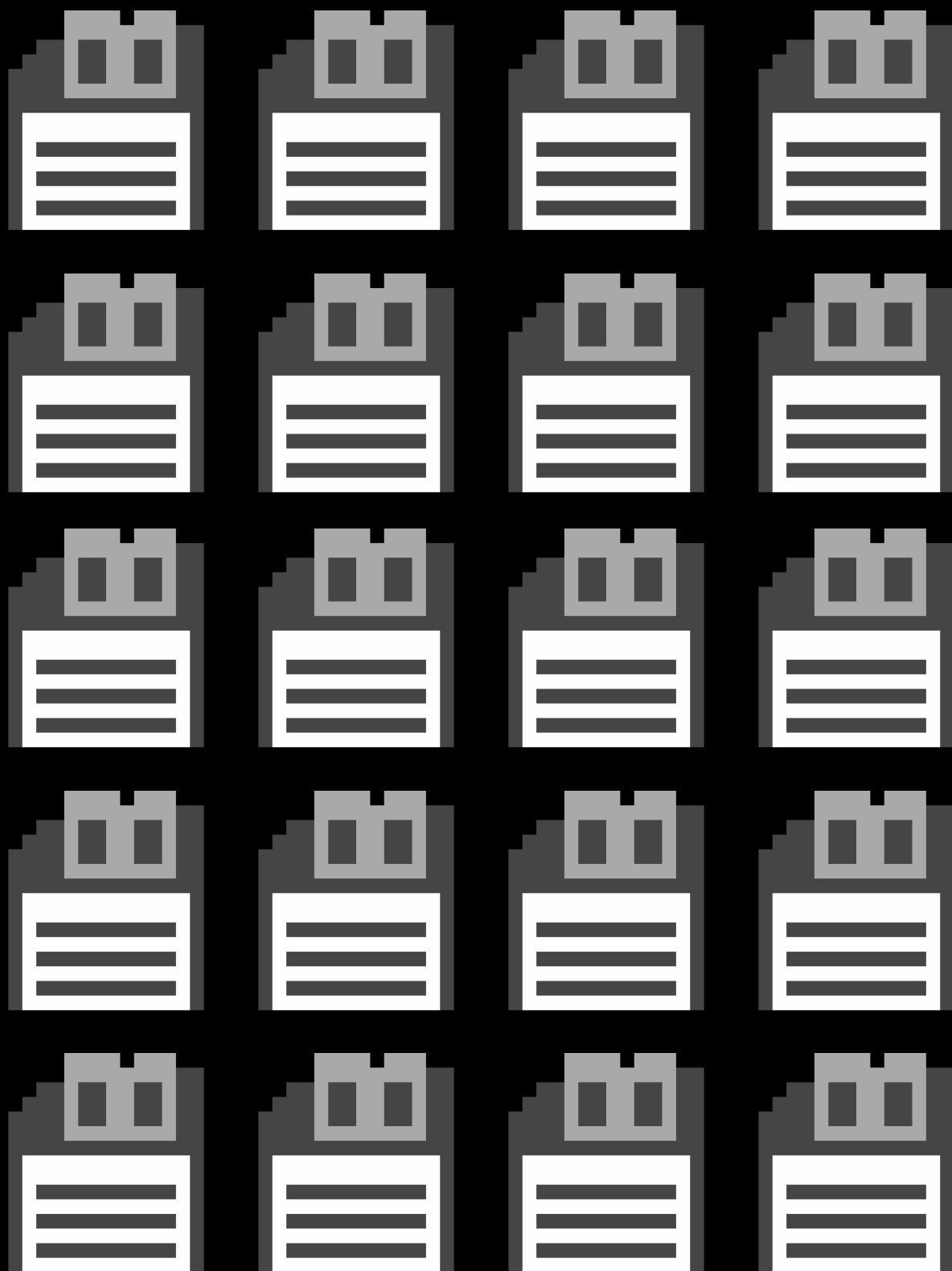
Al final de este viaje, no solo hemos conseguido comprender esos espacios arquitectónicos de los videojuegos que tan inquietantes, absurdos y crueles parecían, sino que además, hemos podido ver en ellos el cruel reflejo de las arquitecturas cotidianas que habitamos oculto bajo nuestra actual cultura.

No obstante, quizás, no tengamos por qué resignarnos a dicha crueldad. En los *“Juegos y Los Hombres”* Roger Caillois afirma que *“Toda institución funciona en parte como un juego, de suerte que también se presenta como un juego que ha sido preciso instaurar, que se apoya en nuevos principios y ha debido desplazar a un juego antiguo. Ese juego inédito responde a otras necesidades, da prioridad sobre otras normas y a otras legislaciones y exige otras virtudes y otras aptitudes. Desde ese punto de vista, una revolución aparece como un cambio de las reglas del juego.”*¹

¿Habrá llegado el momento de cambiar algunas reglas?

¹ CAILLOIS, R. (1967), *Los Juegos y los hombres: Las máscaras y el vértigo*. México D.F. 1986, Fondo de Cultura Económica.





BIBLIOGRAFIA Y LUDOGRAFIA

BIBLIOGRAFIA

ADAMS, E. (2002), "Designer's Notebook: The Role of Architecture in Videogames", Publicado en www.gamasutra.com. Consultado en 19/08/2015 [http://www.designersnotebook.com/Columns/047_The_Role_of_Architecture/047_the_role_of_architecture.htm]

BORON, D.J. (2007), "A short history of digital gamespace" publicado en *Space Time Play: Computer Games, Architecture and Urbanism: The next Level*, editado por Von Borries, F., Waltz, S.P. y Böttger, M. (2007). Berlin, Birkhäuser.

CAILLOIS, R. (1967), *Los Juegos y los hombres: Las máscaras y el vértigo*. México D.F. 1986, Fondo de Cultura Económica.

CAILLOIS, R. (2003): *The Edge of Surrealism. A Roger Caillois Reader*, ed. Claudine Frank, Duke University Press

DONCEL I RASILLO, C. (2002), *Antropología social y cultural: Glosario*. Barcelona.

ECO, U., (1996) *Seis paseos por los bosques narrativos*. Barcelona, Lumen

FERNÁNDEZ-VARA, C., ZAGAL, J.P. & MATEAS, M. (2005) "Evolution of Spatial Configurations In Videogames". *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play*.

FISH, P. (2007), "Legacy of Kain: Soul Reaver: Shifting Back and Forth between Dimensions" publicado en *Space Time Play: Computer Games, Architecture and Urbanism: The next Level*, editado por Von Borries, F., Waltz, S.P. y Böttger, M. (2007). Berlin, Birkhäuser.

FORSTER, W. (2007), "Steering through the microworld: A Short History and Terminology of Video Game Controllers", publicado en *Space Time Play: Computer Games, Architecture and Urbanism: The next Level*, editado por Von Borries, F., Waltz, S.P. y Böttger, M. (2007). Berlin, Birkhäuser.

FORSTER, W. (2005) *The encyclopedia of Game Machines: Consoles, handhelds & home computers 1972-2005*. Arlington, Gameplan.

HUIZINGA, J. (1938) *Homo ludens*. Buenos Aires 1968, Emecé.

KOSTER, R. (2005). "Pondering Caillois" [<http://www.raphkoster.com/2005/10/29/pondering-caillois/>] Consultado por última vez en 29/08/2015

JENKINS, H. (2007) "Narrative Spaces", publicado en *Space Time Play: Computer Games, Architecture and Urbanism: The next Level*, editado por Von Borries, F., Waltz, S.P. y Böttger, M. (2007). Berlin, Birkhäuser.

JUUL, J. (2005) *half-real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge MA: The MIT Press

NAVARRO ADELANTADO, V., (2002) *El afán de jugar: Teoría y práctica de los juegos motores*. Barcelona, INDE

MCGREGOR, G.L. (2007) "Situations of Play: Patterns of Spatial Use in Videogames" *Situated Play, Proceedings of DiGRA 2007 Conference*

MCGREGOR, G.L. (2008) "Terra Ludus, Terra Paidia, Terra Prefab: Spatialization of play in Videogames & Virtual Worlds" *Interactive Entertainment, Brisbane 2008*

MCGREGOR, G.L. (2009) *Gamespace: Play & Architecture in Videogames*. Tesis doctoral realizada en School of Media Arts, University of New South Wales, Sydney. Disponible en [http://www.users.on.net/~georgia88/PhD_Thesis.html] Consultado por última vez en 29/08/2015

MORENO SANZ, J. (2008), *El Logos Oscuro: Tragedia, mística y filosofía en María Zambrano*. Verbum

MORILLAS GONZÁLEZ, C. (1990) "Huizinga-Caillois: Variaciones sobre una visión antropológica del juego". Publicado en *Enrahonar 16, 1990, pag 11-36*. Universitat Autònoma de Barcelona

PLANELL, A.J. (2015), *Videojuegos y mundos de ficción*. Barcelona, Catedra.

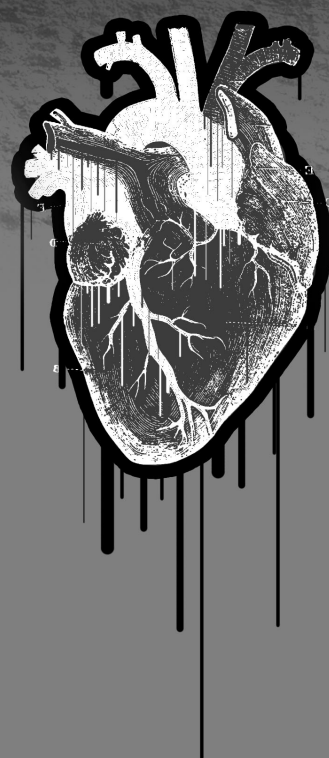
SCHMIDT, F., (2007) "Use your illusion: Immersion in Parallel Worlds" publicado en *Space Time Play: Computer Games, Architecture and Urbanism: The next Level*, editado por Von Borries, F., Waltz, S.P. y Böttger, M. (2007). Berlin, Birkhäuser.

WALTZ, S.P., (2010) *Toward a Ludic Architecture: The space of play and games*. ETC Press

ZAMBRANO, M. (1977), *Claros del bosque*. Madrid 2011, Catedra.

LUDOGRAFIA

- Assassin's Creed (Ubisoft, 2007)
- Asteroids (Atari, 1979)
- Battlefield 1942 (EA Digital Illusions CE, 2002)
- Broken Sword (Revolution Software, 1996)
- Canis Canem Edit (RockStar, 2006)
- Counter Strike (Valve, 2000)
- Doom (Id Software, 1993)
- Double Dragon (Kishimoto, 1987)
- F.E.A.R. (Monolith Productions, 2005)
- Fifa 2013 (EA sports, 2012)
- Gran Turismo (Polyphony Digital, 1998)
- Grand Theft Auto 3 (RockStar, 2001)
- Grand Theft Auto: San Andreas (RockStar, 2004)
- Grand Theft Auto 5 (RockStar, 2013)
- League of Legends (Riot Games, 2009)
- Left 4 Dead (Valve, 2008)
- Left 4 Dead 2 (Valve, 2009)
- Legacy of Kain: Defiance (Crystal Dynamics, 2003)
- Legacy of Kain: Soul Reaver (Crystal Dynamics, 1999)
- Legacy of Kain: Soul Reaver 2 (Crystal Dynamics, 2001)
- Max Payne (Remedy Entertainment, 2001)
- Metal Gear Solid (Konami, 1998)
- Metal Slug 2 (SNK, 1996)
- Minecraft (Mojang, 2009)
- Mirror's Edge (EA Digital Illusions CE, 2008)
- Monkey Island (LucasArts, 1990)
- Monster Hunter 2 (Capcom, 2006)
- Myst (Cyan Worlds, 1993)
- Need For Speed: Most Wanted (EA Black Box, 2005)
- Pac-Man (Namco, 1980)
- Paperboy (Atari, 1984)
- Pitfall (Activision, 1983)
- Pong (Atari, 1971)
- Portal (Valve, 2007)
- Postal 2 (Running With Scissors, 2003)
- Prince of Persia: The sand of Time (Ubisoft, 2003)
- Resident Evil 2 (Capcom, 1998)
- Resident Evil 3: Nemesis (Capcom, 1999)
- Resident Evil 4 (Capcom, 2003)
- Resident Evil 5 (Capcom, 2009)
- Resident Evil Outbreak: File #2 (Capcom, 2004)
- Resident Evil Remake (Capcom, 2002)
- Resident Evil: Dark Side Chronicles (Capcom, 2009)
- Resident Evil: Operation Raccoon City (Capcom, 2012)
- Resident Evil: Umbrella Chronicles (Capcom, 2007)
- Rouge (Toy, Wichman & Arnold, 1980)
- Second Life (Linden Lab, 2003)
- SimCity (Will Wright, 1989)
- Sonic The hedgehog (Sega, 1991)
- Spy Hunter (Midway Games, 1983)
- Starcraft (Blizzard Entertainment, 1998)
- Super Mario 64 (Nintendo, 1996)
- Super Mario Bros. (Nintendo, 1985)
- Technic Beat (Arika, 2002)
- Tetris (A. Pázhitnov, 1984)
- The House of Dead (Sega, 1996)
- The Legend of Zelda (Nintendo)
- Time Crisis (Namco, 1996)
- Tomb Raider Chronicles (Core design, 2000)
- Unreal Tournament (Epic Games, 1999)
- Wolfstein 3D (Id Software, 1992)
- World Of Warcraft (Blizzard Entertainment, 2004)
- X-Plane (Laminar Research, 1993-actualidad)
- Yoshi's Island (Nintendo, 1995)



TFM MPAA6